LLEGA UN NUEVO SUPERHEROE: GRIFFIN

COMICS scene®

Núm. 7
375 PTAS.

5 ediciones zinco

¡EXCLUSIVA!

SOBRE TITANES Y TERMINATORS

TED KORD + YWING — CRG COMICS RELEASE GROUP

PUNISHER EN ESCOCIA

LA BELLA Y LA BESTIA DE WALT DISNEY

CAPITAN AMERICA... ¿CONGELADO?

EL PETER PAN

HOOK

DE STEVEN SPIELBERG

00007
8 414090 103725

TODO SOBRE EL CINE DE ACCION

ACTION SUPERHEROES

NUM. 3

375 PTAS.

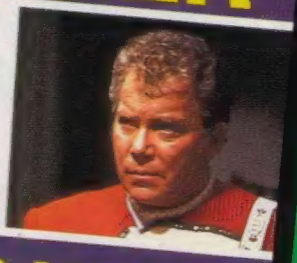
La revista de máxima acción

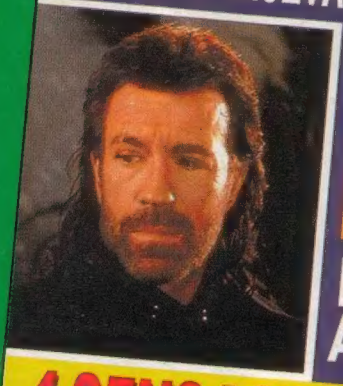
ediciones zinco

SCHWARZENEGGER

STAR TREK VI

PASO A LA NUEVA GENERACION





NORRIS-VAN DAMME

BRUCE LEE

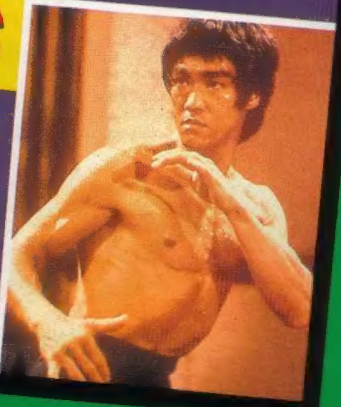
LA LEYENDA DE LAS ARTES MARCIALES SIGUE VIVA

4 SENSACIONALES POSTERS

SPIELBERG

VUELVE A LA CARGA CON

HOOK

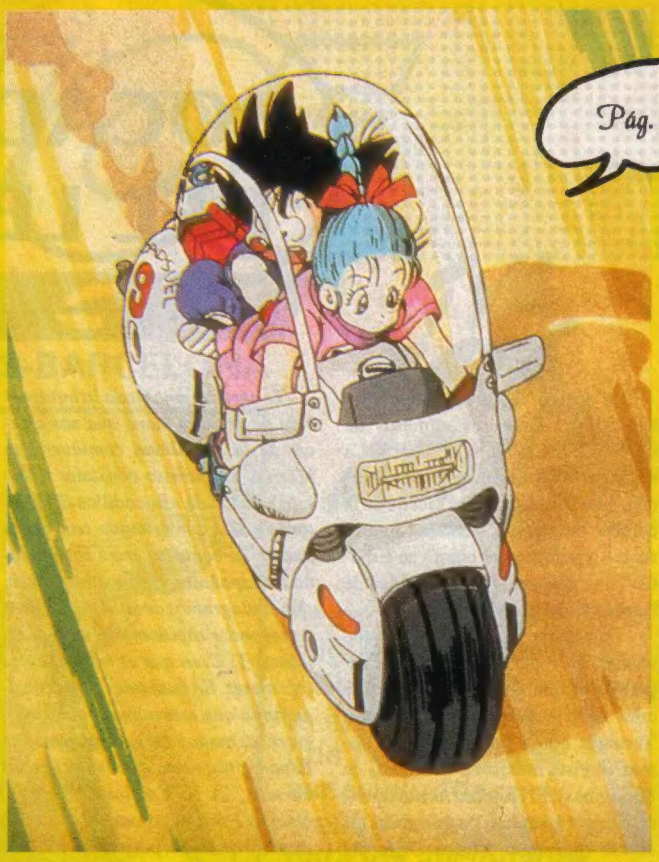


8 414090 103817 00003

ediciones zinco

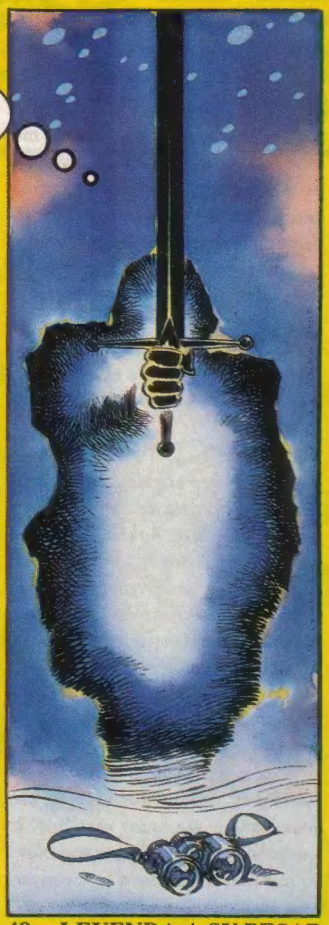
Y una historia del cine de ARTES MARCIALES

COMICS SCENE



Pág. 59

Imágenes de *Dragon Ball*, cortesía de TV3



Pág. 37

Arte de Blodd: Cam Kennedy/© 1991 Marvel Entertainment Group

4 **BOCADILLOS DEL LECTOR**
Las cartas que mandáis

6 **AQUI, EN ANGOULEME**
La cita del cómic en el país vecino

8 **DE TITANES Y TERMINATORS**
Mary Wolfman se enfrenta a sorprendentes destinos

15 **KIETH**
Sam Kieth para un momento de dibujar, y habla

19 **POR QUIEN DOBLAN LAS CAMPANAS**
Bienvenidos al castillo de «La Bella y la Bestia»

24 **EL CONTRAMAESTRE DEL CAPITAN GARFIO**
Spielberg vulve a hacer volar a Peter Pan

29 **DENTRO DE LOS HOMBRES-X**
Whilce Portacio, ilustrador mutante

33 **EL ASUNTO GRIFFIN**
El Griffin madura, a su regreso a la Tierra

37 **UN POCO DE CASTIGO**
¿Sangre en el paisaje...? Seguro que el Punisher anda cerca

43 **MISTERIOS DE LA MENTE**
Con el poder absoluto llega la locura total

48 **LEYENDA A SU PESAR**
William Gaines recuerda viejos horrores

55 **EL CAPITAN AMERICA, CONGELADO**
Steve Tolkin nos revela lo que anda mal

59 **EL NUEVO GRIAL**
Dragon Ball, la serie de dibujos animados que causa adicción

64 **COMIC SCREEN**
Del papel al celuloide

66 **FUERA DE VIÑETA**
Lo que va a venir...

Pág. 8

Arte de *Deathstroke, New Titans & Teen Titans* © 1991 DC Comics Inc.

COMICS SCENE is published in english by Starlog Communications International, Inc. (under exclusive license from Comics World Corp.), 475 Park Avenue South, New York, N.Y. 10016. COMICS SCENE is a registered trademark of Comics World Corp. Materials on this Spanish issue are from American issues 21, 22, 23 & 24, Copyright © 1992 Starlog Communications International, Inc. All rights reserved both in Spanish and in English. Reprint and reproduction of any material, in part or in the whole, without the publishers' written permission is strictly forbidden. COMICS SCENE es una marca registrada de Starlog Communications International.
COMICS SCENE Número 7, marzo de 1992, se edita con licencia de Starlog Communications Inc. Copyright © 1991 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en castellano. Edita Ediciones Zinco, S.A. Avenida de Roma 157, 9.°, 08011 Barcelona, España. Director Editorial, Área de Revistas: Luis Vigil. Colaboran en éste número: Asesor: Miguel G. Saavedra. Redactores: Laureano Domínguez y Marcelino Sobreviela. • Diseño: Víctor Coscubiela. • Composición: Francisco Solsona. • Traductores: Miguel Aceytuno, Jaime Alba y Francisco José Campos. • Imprime Rotographik-Giesa. Tel.: 4150799. • Distribuye: Coedis S. A., Carretera Nacional II, Km 609,4, 08750 Molins de Rei. Depósito Legal: B/30790/90. Impreso en España. Printed in Spain.
Precio especial para Canarias, Ceuta y Melilla: 335 Ptas.

BOCADILLOS DEL LECTOR

He tenido la fortuna de poder adquirir los primeros números de **COMICS SCENE** en español. La revista me ha gustado mucho, porque, además del material sacado de la edición americana, contiene interesantes reportajes del cómic en España. ¡Hay que ver la gran cantidad de buenas revistas que tienen!

Yo soy un lector mexicano que colecciona todas las revistas de superhéroes que aparecen aquí. Entre ellas se encuentran las siguientes: Tortugas Ninja (quincenal), Fantomas (revista mexicana quincenal de 80 páginas), El Hombre Araña (quincenal de 48 páginas, publicando los cuatro diferentes títulos USA del Araña más anuales), El Hombre Araña Presenta (semanal, incluyendo números del Capitán América, Vengadores y Hombres-X), Batman (semanal, con material de Batman y Detective), Superman (quincenal de 48 páginas, con las aventuras de Superman y algunos números de Starman, La Mujer Maravilla y Superboy), G.I. Joe (mensual, 48 páginas), y Conan (quincenal, 48 páginas). También se publica la revista mexicana Karmatrón y los Transformables, que sale cada semana y está realizada por Oscar González. Como pueden ver, son pocas, comparadas con las que existen en España.

Ahora me gustaría que me sacaran de las siguientes dudas: 1) ¿Salen muy retrasados los números de **COMICS SCENE**, aquí, en México? 2) ¿Podrían informarme sobre cómo puedo adquirir revistas de superhéroes, de Zinco o de otras editoriales? 3) ¿Con qué periodicidad aparecen los cómics en España? 4) ¿Cuántos años de diferencia hay entre sus publicaciones y las de Estados Unidos? (en México, el desfase es de poco más de un año).

Por último, desearía que hiciesen pública mi dirección, para que puedan escribirme los aficionados españoles que deseen cartearse conmigo. Me interesaría hacer intercambio de revistas, así como de material USA.

Luis Ignacio Hernández Coronel
Calle L y Ebonistas
1703 Col. Libertad
Mexicali, Baja California Norte
C.P. 21030 México

Te agradecemos toda la información de primera mano que nos ofreces de la actualidad comiquera en México. Es curioso constatar cómo esta sección de «Bocadillos del Lector» se está convirtiendo casi en un puente de contacto entre los aficionados españoles y latinoamericanos. ¡Y nos alegramos de ello! Paso ahora a responder rápidamente a tus cuestiones: 1) Creo que el retraso es de tres meses. En cualquier caso, considerando que este número que tienes entre las manos aparece en marzo en España, tú mismo puedes echar las cuentas. 2) Ni Ediciones Zinco ni Cómics Fórum disponen de servicio de suscripciones, pero es posible que alguna de las librerías especializadas que se anuncian en nuestra revista sí lo tenga. Prueba a escribirles, a ver qué te contestan. 3) Depende. Los hay quincenales, mensuales y bimestrales, siempre en función del éxito del título del que se trate. 4) También depende de cada colección. En las más adelantadas, el desfase no alcanza los seis meses, mientras que en otras puede llegar a sobrepasar los tres años. Termino diciéndote que tu participación para el concurso «Crossovers DC/Marvel» llegó fuera de plazo, de modo que no podemos darla por válida (esto mismo sucedió también con las cartas de otros amigos mexicanos y argentinos que nos escribieron). La próxima vez que organicemos algo, procuraremos dejar un margen de tiempo más amplio para que no os quedéis fuera de juego, ¿de acuerdo?

○

Felicidades a Ediciones Zinco por sacar una revista tan genial y alucinante como ésta. Ya era hora de que los aficionados a este género estuviésemos informados de algo.

Me permito sugerirles la inclusión de una sección dedicada a las «nuevas promesas», tanto españolas como extranjeras. Yo mismo soy un joven de dieciocho años, pirado por los cómics, al que le gustaría llegar a ser artista de cómics, como Ibáñez y tantos otros. ¿Me podrían indicar alguna escuela que imparta cursos de dibujo de historietas?

Las personas cercanas a mí me dicen que no lo hago mal. La verdad es que me encanta eso de ponerme ante un papel y dibujar algo que los demás admiren. Me hace disfrutar como un enano. Mi estilo es futurismo perfeccionista. Vamos, eso es lo que me va más.

Gracias anticipadas por contestar mi carta y.... ¡que viva el lápiz!

Javier Revilla Saro
Ubeda (Jaén)

Desconozco si existe en Andalucía alguna escuela de cómic a la que puedas apuntarte. Aquí, en Barcelona, vienen funcionando desde hace algunos años la Escola de Cómic Joso y la Escuela de Diseño Createcnia (disculpas si me dejo en el tintero algún otro centro más). Y supongo que cerca de donde vives tendrás alguna escuela de arte, aunque no sea específicamente de cómic, donde puedas adquirir unos fundamentos básicos de dibujo, que siempre son importantes. De todas maneras, lo que sí conviene que tengas muy claro es que ninguna escuela va a convertirte en dibujante profesional por arte de magia, a menos que tengas auténtica madera para ello. Las opiniones de familiares y amigos... están bien para animar, pero no les hagas demasiado caso. Mejor búscate el asesoramiento de gente que sepa realmente de dibujo y pueda enjuiciar tu trabajo con más objetividad. Y ya nos explicarás en otra carta qué es todo eso del «futurismo perfeccionista»...

○

Siendo como soy un recién llegado al mundo del cómic, vuestra estupenda revista me está sirviendo de gran ayuda par enterarme de qué va todo esto y ponerme un poco al día. Del útlimo número, os felicito sobre todo por los reportajes dedicados a Batman y la Patrulla-X (mis superhéroes favoritos). Ahora tengo un par de preguntas que me gustaría que contestárais: ¿Qué autores inventaron a Batman y Lobezno? ¿Cómo podría obtener los primeros cómics donde aparecen estos personajes?

José Luis García Pazo
Madrid

Vayamos por partes: Batman fue creado por el dibujante Bob Kane y el guionista Bill Finger, y su primera aparición se produjo en el número 27 de la revista americana Detective Comics. Conseguir el ejemplar original, que data de 1939, te podría costar una millonada –y encima, en dólares– pero, si te conformas con la versión española, te diré que Zinco tiene previsto publicarla en un número especial de Batman que saldrá a la venta dentro de unos meses. En lo que respecta a Lobezno, el personaje fue concebido por Len Wein y Herb Trimpe como oponente de La Masa en los números 180 y 181 de The Incredible Hulk, aunque habría que precisar que gran parte de la personalidad característica del mutante se debe al trabajo posterior realizado por Chris Claremont. Dado que estos cómics han sido publicados varias veces en España, primero por Ediciones Vértice y después por Fórum, no creo que tengas demasiados problemas para conseguirlos si te das una vueltecita por el Rastro madrileño.

○

Os habéis apuntado un buen tanto dedicando un espacio de vuestra revista al maravilloso mundo de la animación. No sé si es porque se considera que es infantil o qué, pero el caso es que resulta difícil encontrar otras revistas que se ocupen mínimamente del tema. Por eso os agradezco que vosotros sí lo hagáis.

Por cierto, que últimamente se viene hablando mucho de La Bella y la Bestia, la última producción de la factoría Disney. He visto algún fragmento en televisión y parece que la película es una auténtica maravilla. Dicen que es de lo mejor que se ha hecho en animación en los últimos tiempos. Tengo entendido que incluso ha sido merecedora de dos Globos de Oro y que está nominada para los Oscar. Con tales credenciales, sería un pecado imperdonable que no le dedicárais un artículo en un próximo número de **COMICS SCENE**.

Emilio Galván Santamaría
Valencia

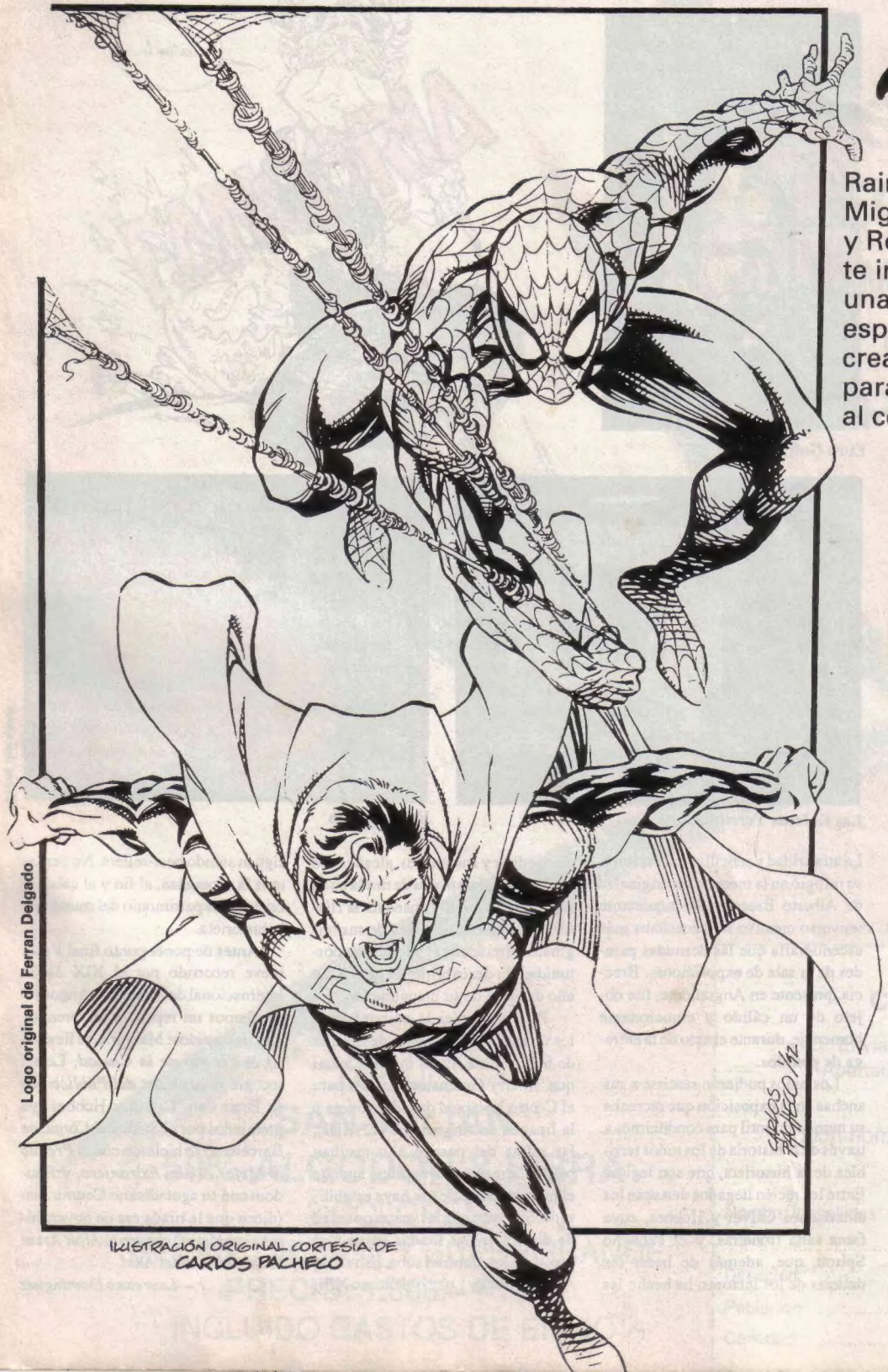
Nos has convencido, Emilio. Pasa a la página 19...

VÉRTICE COMICS

PROVENZA, 138 08029-BARCELONA

¡YA ESTÁ AQUÍ!

Raimon Fonseca, Miguel G. Saavedra y Roque González te invitan a visitar una nueva librería especializada creada expresamente para los aficionados al comic book USA ....



Logo original de Ferran Delgado

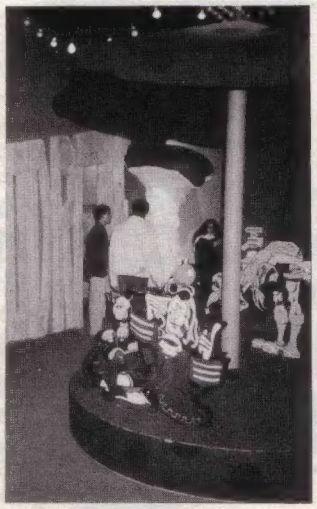
ILUSTRACIÓN ORIGINAL CORTESÍA DE CARLOS PACHECO

AQUI, EN ANGOULEME

El Salón Internacional del Cómic de Angoulême se ha distinguido por ser una de las manifestaciones que más atención presta al aspecto cultural sin descuidar, por ello, el lado comercial. Este se ha visto incrementado este año, gracias a la presencia de numerosos editores americanos que convirtieron la zona internacional en una especie de zoco, y al mecenazgo de los Centros Leclerc, uno de los mayores tenderos de Francia. Aunque habría que puntualizar que el propio Leclerc señalaba que de mecenas, nada: su intención, nada oculta, es la de ganar dinero con la historieta. Una sinceridad que es muy de agradecer en los tiempos que corren. Además, Mr. Leclerc pretende convertir a la historieta en un bien cultural de consumo corriente, lo que no me parece mal. Por otra parte, y ante cualquier tentación de intervencionismo, lo más probable es que autores y editores hubieran reaccionado mal.

Y, hablando de reacciones, una de las menos agradables es la que producía la visión de la exposición dedicada al cómic norteamericano. Además de una muy subjetiva selección de autores, obra de Jean-Pierre Dionnet, los originales quedaban semiocultos por un no menos original entramado metálico. El cómic USA estaba representado por veteranos del comix underground como Robert Crumb y por autores actuales alternativos. Los grandes del comic strip, los autores que revolucionaron el comic-book, brillaban por su ausencia. El regustillo amargo de *2000 -8* (que tal era el título de la exposición) pude enjugarlo contemplando *El mundo según Crumb*, una exposición que no era una simple muestra antológica de uno de los padres del underground, sino la mejor manera de penetrar en su mundo particular y en su obra, algo prácticamente inseparable.

EuroGotblibLand nos introdujo en el alocado y divertido mundo de Gotlib, haciendo buena la creencia de que una exposición puede y debe, en algunos casos, ser algo más que una sucesión de originales y convertirse en un divertido espectáculo. Chapeau para el veterano maestro del humor.



Euro Gotlibland.

Gotlib.

Les Enfants Terribles.

Expo Crumb

Fotos del autor.

La austeridad y sencillez encontraron su refugio en la muestra de originales de Alberto Breccia. Su inquietante universo creativo no necesitaba más escenografía que las desnudas paredes de la sala de exposiciones. Breccia, presente en Angoulême, fue objeto de un cálido y emocionante homenaje, durante el acto de la entrega de premios.

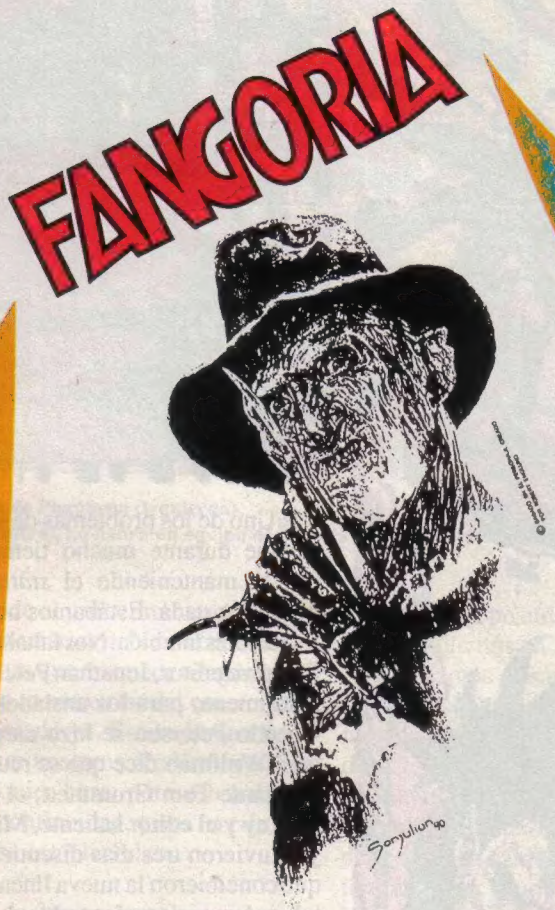
Los niños pudieron sentirse a sus anchas en la exposición que recreaba su mundo infantil para conducirnos a través de la historia de los niños terribles de la historieta, que son legión. Entre los recién llegados destacan los americanos Calvin y Hobbes, cuya fama salta fronteras, y El Pequeño Spirou, que, además de hacer las delicias de los lectores, ha hecho las de su editor y sus autores, alcanzando los cien mil ejemplares de tirada en su segundo álbum. El Museo de la Historieta renovó la totalidad de sus originales ofreciendo al público la oportunidad de descubrirlo de nuevo, un año después de su inauguración.

Para no perder la costumbre de los últimos años, se habló de la crisis de la historieta. En el informe anual que Thierry Groensteen realiza para el Centro Nacional de la Historieta y la Imagen de Angoulême (CNBDI), las cifras del pasado año resultan particularmente alarmantes, aunque el número de títulos se haya estabilizado. Sin embargo, las ventas no cesan de disminuir, las tiradas bajan y el precio de los álbumes sube. Eso sí, los Astérix, Lucky Luke o el último XIII, siguen siendo best-sellers. No perdamos la esperanza, al fin y al cabo, la crisis no es patrimonio del mundo de la historieta.

Antes de poner punto final a este breve recorrido por el XIX Salón Internacional del Cómic de Angoulême demos un repaso a los premios más destacados: Margerin se llevó el *Gran Premio de la Ciudad*, Loisel recogió el *Alph'Art del Público* por su Peter Pan, Calvin y Hobbes (ya premiados por el Salón del Còmic de Barcelona) se hicieron con el *Premio al Mejor Album Extranjero*, y Baudoin con su agotadísimo Couma Aco (dicen que la tirada era de novecientos ejemplares) obtuvo el *Alph'Art al Mejor Album del Año*!

—Laureano Domínguez

CAMISETAS FANGORIA



SERIE COLECCIONISTA
LIMITADA A 300 PRENDAS POR PERSONAJE

ediciones zinco

DIBUJO
SAN JULIAN
50% ALGODON Y FIBRA
2 COLORES
TALLAS: GRANDE Y SUPERGRANDE
PRECIO: 1.800,– PTAS.
INCLUIDO GASTOS DE ENVIO

RECORTE O FOTOCOPIE ESTE CUPON

CUPON DE PEDIDO

Enviar a **EDICIONES ZINCO, S. A.**
Apartado 32.264 – 0808 BARCELONA

Forma de pago:
Talón nominativo, reembolso o giro postal

INDICAR

Nombre y apellidos: .....

.....

Dirección: .....

Población ..... C.P. .....

Cantidad ..... Talla .....

Titanes y Terminators

Marv Wolfman se las entiende con los destinos sorpresa y los futuros mortales.

Arte: Tom Grummett/Al Vey

Arte:Kerry Gammill/Al Vey

Por KIM HOWARD JOHNSON

Unos Titanes, un Terminator y una Tumba han venido ocupando al veterano guionista Marv Wolfman hasta el presente... pero eso es precisamente lo que al él le gusta hacer.

La variedad y el cambio es lo que mantiene su interés en el trabajo, después de todos estos años. *La tumba de Drácula* (**COMICS SCENE** número 6) es el renacer de un título en el que trabajó en los años 70; Deathstroke The Terminator se ha ganado su propia serie en USA (ver recuadro), y los Nuevos Titanes marchan viento en popa. Ciertos acontecimientos recientes han hecho cambiar radicalmente la plantilla de los Titanes, con algunos futuros miembros de camino. Nuevos Miembros se unen al grupo, los viejos mueren... y habrá otro título de los Titanes para mediados del 92.

«Uno de los problemas de los Titanes es que durante mucho tiempo hemos estado manteniendo el *statu quo*. No hacíamos nada. Estábamos aburridos, y los lectores también. Nos faltaba empuje.» El nuevo editor, Jonathan Peterson, fue el instrumento para los ansiados cambios. Cuando Peterson se hizo cargo del cómic, Wolfman dice que se reunió con el dibujante Tom Grummett, el entintador Al Vey y el editor saliente, Mike Carlin, y estuvieron tres días discutiendo, hasta que concibieron la nueva línea argumental, que entusiasmó a todos.

«Estaba muy emocionado. Normalmente, aprecio tanto a mis personajes que no me gusta que tengan que sufrir grandes problemas, y por supuesto, son los problemas los que hacen interesantes las historias. Vamos a darles a todos un nuevo enfoque. Parece un poco difícil, ya que llevamos once años haciendo los Titanes.»

«El statu quo se imponía, aunque no sobre los personajes. Mike Carlin y yo ya habíamos comentado que había que hacer cambios, pero nunca nos pusimos a ello. Jonathan era el ayudante de Carlin, y sabe de sobra por dónde van los tiros: su ayuda ha sido decisiva.»

«Nos sentamos y todos aportamos ideas. Somos capaces de ponerlas en

Arte: Tom Grummett/Al Vey

A excepción de Phantasm (izquierda) y Pantha (centro), no habrá un equipo de Titanes a plena potencia en algún tiempo, según Wolfman.

Troia dejará los Nuevos Titanes para convertirse en personaje de la nueva serie de los Titanes.

práctica desde el primer número, y tenemos que conectarlas debidamente con lo ya hecho, para que no quede ningún cabo suelto. Todo lo nuevo tendrá que ver con lo que ha pasado ya. Eso es lo que le da aliciente para nosotros. Podíamos haber hecho cualquier cosa, pero eso hubiera alterado la continuidad, y nos ha costado muchos años establecerla.»

Uno de los mejores ejemplos es Jericho, que traicionó a sus compañeros al convertirse en líder de la Wildebeest Society. «El asunto de Jericho se une muy específicamente a los cinco primeros números de la segunda etapa de los Titanes, cuando intenta curar a Raven, que ha sufrido un ataque de Trigon. Jericho intenta entrar en ella y es repelido con fuerza. El final de esta historia en particular es lo que nos ha llevado al cambio del que hablamos. Además, en estos once años, la primera historia "real" fue con Raven, el por qué ella fue la que fundó el grupo. De alguna manera, es como volver a los orígenes.»

Aunque Wolfman dice que obviamente no habían planeado nada hace más de una década, está muy sorprendido de la cantidad de posibles argumentos que había implícitos en la serie.

«Podíamos desarrollar todo aquello que sólo habíamos intuido. Inconscientemente, hemos ido sembrando "semillas" de historias, que ahora podemos retomar. La mayoría de las cosas estaban ya bosquejadas de antemano. La personalidad de Jericho ha cambiado de manera drástica en estos últimos años. No es que estuviera muy ligado a lo que hacíamos, pero queda lo suficientemente abierto como para ser interpretado como una "retrocontinuidad"; puedes explicar lo que hacías antes con lo que estás haciendo ahora. No es que los acontecimientos "fuertes" nos hayan desbordado; sabemos a dónde queremos llegar, y sabemos dónde queremos la acción.»

Los lectores pueden sorprenderse, aunque Wolfman comenta que ésa no es la meta principal.

«Los acontecimientos "fuertes" son sólo para que los lectores se den cuenta de que las cosas están cambiando. No es que nos sentemos a pensar y decidamos "en este número, vamos a sorprender a todo el mundo". Cierto es que la gente se ha asustado con algunas cosas, la revelación

Arte: Kerry Gammill/Willie Blyberg/Ed Hannigan

Los Jóvenes Titanes saltan a las páginas de su propia serie en 1992.

Arte: Mike Zeck

Deatshstroke, el Terminator, visita Gotham City. ¿Cuánto tiempo se quedará? Eso depende de Batman y de Marv Wolfman.

Golpes mortales

Aunque Deathstroke, el Terminator, lleva más de diez años por aquí, es ahora cuando ha logrado su mayor éxito en los cómics. Con su cómic en solitario, no aprobado por el Comic Code Authority, el Terminator se enfrenta a un futuro lleno de compromisos. El principio será una historiaen cuatro partes junto al mismísimo Batman.

«Terminator es requerido por la CIA –comenta Marv Wolfman–. Veremos a Terminator intentando reconciliarse con Addie, su ex mujer, que no quiere volver a verle. Deja a Wintergreen, la única que podía calmarle, y no quiere volver a saber nada de nadie.»

Una banda de criminales de Gotham quiere eliminar a un soplón. «Terminator lo evita, y el hampa decide borrarlo del mapa. Muere un policía; las fuerzas del orden van también a por él, y envían a Batman.»

El año que viene verá a Slade Wilson (nuestro amigo Terminator) envuelto en muchos problemas.

«Le vamos a tener en movimiento en muchos sitios a la vez. Terminator va a ser la presa favorita de casi todo el Universo DC. No tenemos que preocuparnos de las identidades secretas, porque él no la tiene. Lleva una máscara, pero es por motivos profesionales.»

«Le meterán en la cárcel, y al contrario que cualquier supuesto héroe, a los criminales no les disgusta. Es un asesino, no un cazador de delincuentes. A la vez, pierde sus habilidades especiales a causa de lo que le ocurre con Batman.»

Cuando Terminator apareció en el número 2 de los Nuevos Titanes, era un violento mercenario, que no temía matar. Cuando al final DC le

«Creo que Slade puede ser encantador. Terminator no lo es.»

Según Wolfman, «Terminator será la presa favorita de casi todo el Universo DC».

ha dado su propia serie, Terminator se ha ablandado un poco, para hacerlo más accesible y atractivo.

«De hecho, creo que lo hemos endurecido. Cuando trabajas con otra gente, te pones a su nivel. Como tenía unos objetivos comunes -encontrar a su hijo-, tuvo que trabajar con los Titanes. Necesitaba de sus poderes. Por sí solo, no lo hubiera logrado.»

Terminator no es el típico héroe de cómic... De hecho tampoco es un héroe.

«Siempre lo he visto tal y como es: un mercenario. No es un superhéroe. Es el protagonista de nuestra historieta, y tiene un estricto código moral, con el que la gente normal no suele estar de acuerdo. Si se le ataca, mata. Su trabajo es el del soldado de fortuna. Supongo que es legal, a no ser que te capture el otro bando. Así es como se gana la vida.»

Aunque se hizo popular tras su primera aparición, han sido necesarios algunos años para que su serie en solitario cristalizara.

«Es extraño, porque cuando creé el personaje con George Perez, supe que teníamos algo bueno entre manos. Hicimos algunas historias que denotaron que era un buen personaje, y que podía funcionar en solitario. Dick Giordano era del parecer que podía aguantarse por sí mismo. Jonathan Peterson siguió adelante con la idea. La acogida ha sido tan buena, que ya tiene su propia serie.»

Aunque se dice que hay muchos puntos de contacto entre él y el Castigador, Wolfman dice que son los menos.

«Obviamente, el Castigador fue creado en los 70, y Terminator en los 80. Terminator es un mercenario, el Castigador, un cazador de hampones. Tienes razones completamente distintas para existir, la diferencia esencial entre un soldado y un policía.»

«Por lo que he leído de Punisher, el Vigilante, que también fue cosa mía, se le parecía más. Pero cuando hicimos el Vigilante, no existía el cómic del Castigador. Todas las historias del Terminator son personales. Son sobre él, sobre la gente que le rodea. Para mí, Slade Wilson es un personaje muy vital, mucho más interesante que su alter ego, Deathstroke. El Castigador sólo existe para ser el Castigador, y liquidar a los malos.»

Otro problema al que se enfrenta Wolfman es que este héroe no siempre es trigo limpio.

«Creo que Slade puede ser encantador. Terminator no lo es. Slade es un animal social -otra diferencia entre Punisher y él-. Slade es más social y sexual: tiene necesidades y apetitos como cualquier otra persona. Por otro lado, Terminator es un mercenario: puede ser una gran persona, pero con un trabajo que nos repugna.»

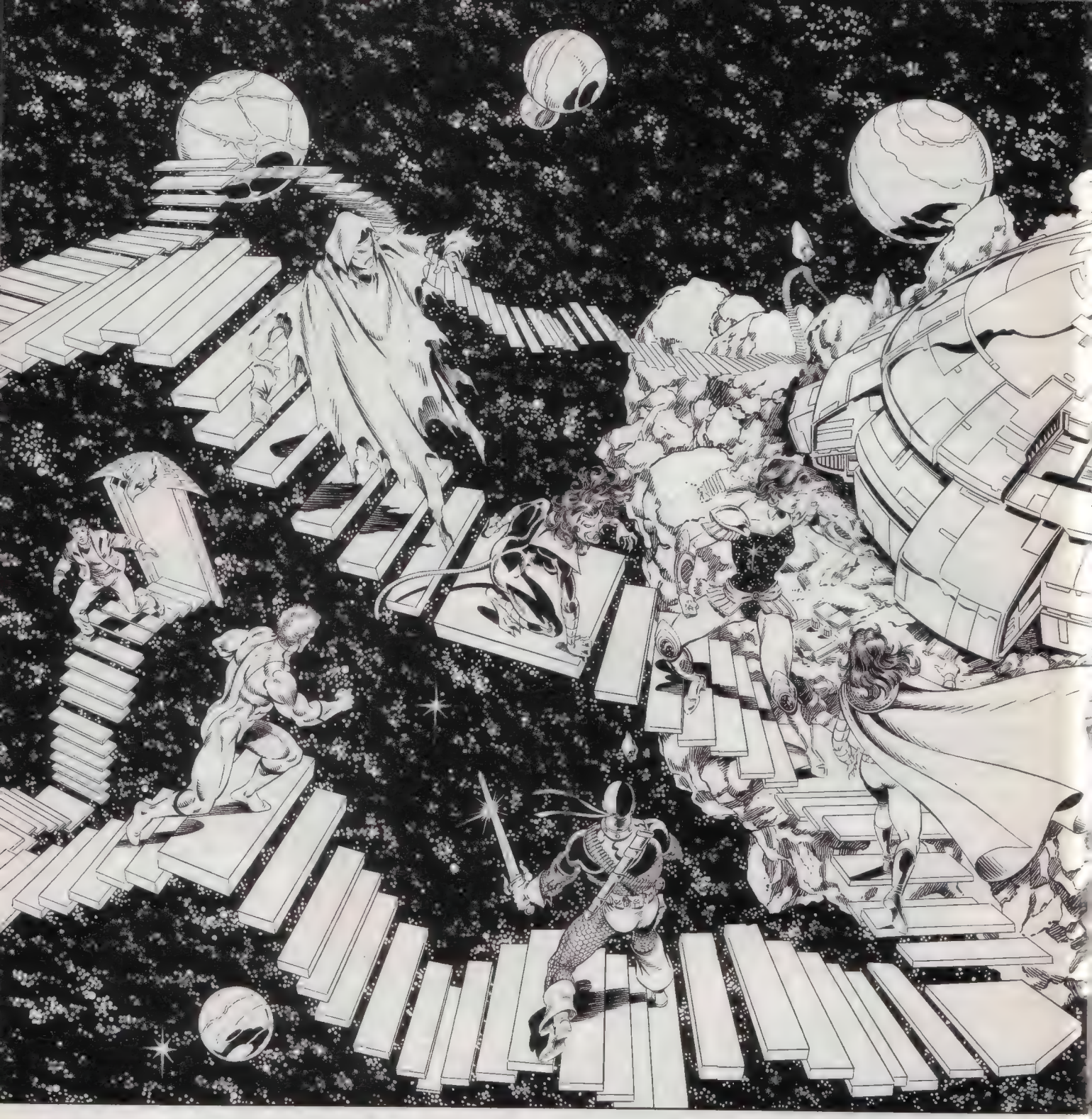
Wolfman no está muy seguro de por qué Terminator es tan popular, pero tenía confianza en él desde sus inicios. «Francamente, desde que lo creamos en 1980 supe que llegaría lejos. A los lectores siempre les ha gustado. Las mejores cartas de los Titanes son para él. Lo he usado poco porque no quería quemarlo como personaje secundario.»

«Es muy fuerte para la serie: puede eclipsar a todos los demás, ¡y lo ha hecho! Estaba llamado al éxito desde su nacimiento.»

«Deathstroke, The Terminator es un cómic que he disfrutado haciendo. Hice Jon Sable para First Comics simplemente porque me gustan las historias internacionales. Me gusta hacer el tipo de material realista y visceral que requiere Terminator. Y disfruto igualmente con la fantasía de los Titanes. No estoy escribiendo lo mismo con los dos, y eso es importante.»

—Kim Howard Johnson

Todo el arte de página de Deathstroke: Steve Erwin/ Willie Blyberg



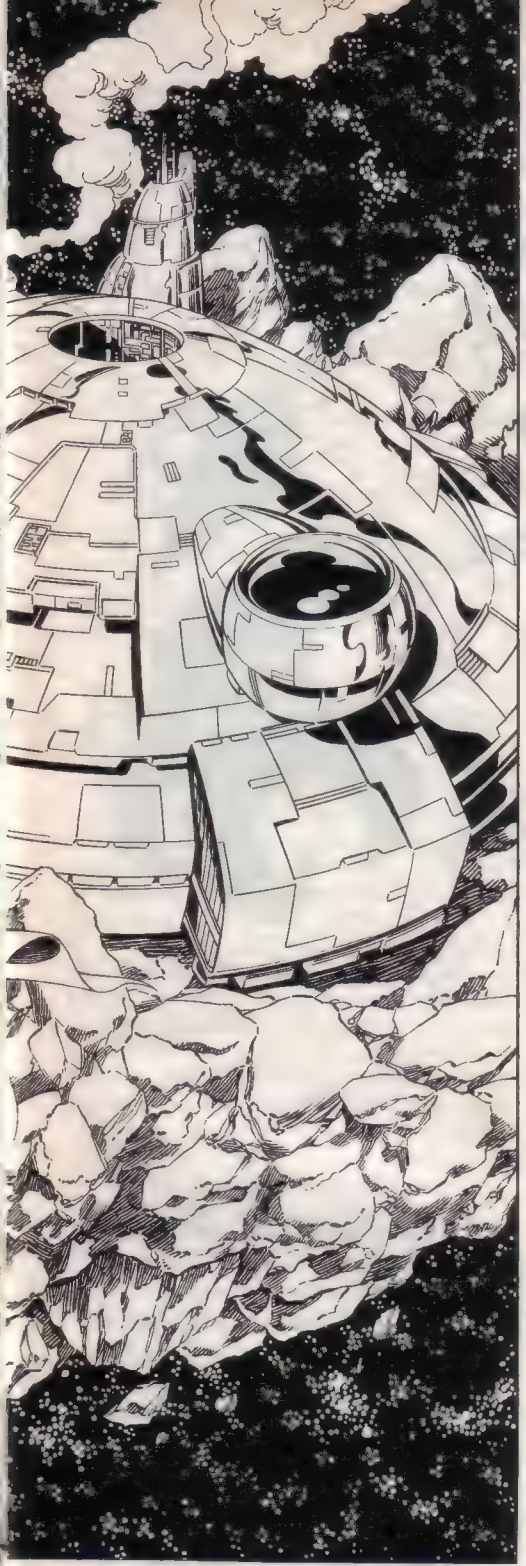
de Jericho, la inclusión de nuevos personajes, la muerte de otros. Está pensado para ello, pero también para darse cuenta de que es importante. No podemos decirle al lector que todos estos disgustos son para bien, porque se va a sorprender: hay que sorprenderle directamente.

La muerte seguirá rondando a los Titanes. Habrá mas muertes en los próximos números, aunque Wolfman rehúsa ser más específico. «No quiero alterar las cosas tras la muerte de Aguila Dorada. Era un personaje inútil en muchos sentidos: nadie lo utilizaba, y estaba duplicado en alguna parte. Eso hace notar al lector que no hay nada sagrado. Esta primera muerte puede haber sido futil, pero las próximas no lo serán; ésa va a ser la dirección de los acontecimientos una vez que pongamos la historia en marcha.»

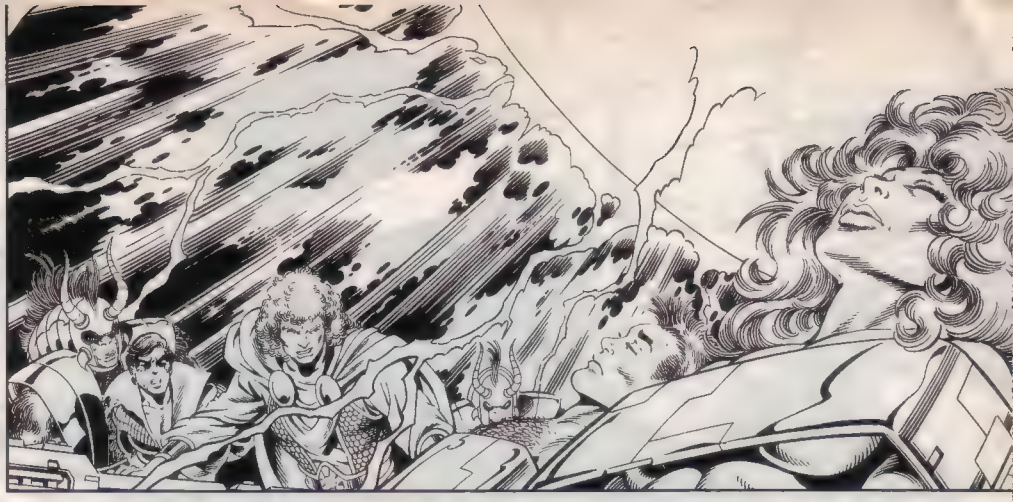
Además de los óbitos mencionados, Wolfman ha incluido nuevos miembros, Phantasm y Pantha, en el guión. «Cuando las cosas se hayan calmado un poco, tendremos unos Titanes diferentes. No quiero poner en evidencia a nuestros competidores, pero, a diferencia de otros cómics, los personajes muertos no van a volver. Somos muy meticulosos en los Nuevos Titanes: si alguien muere, pues muerto está.»

Aún no tendremos un equipo de Titanes a plena potencia. Su alineación variará aún.

«Es otra cosa que me gusta mucho del momento actual. No todos los personajes van a seguir. Cyborg está muerto cere-



Todo el arte y personajes de Nuevos Titanes, Titanes y Deathstroke: © y TM DC Comics Inc.



Habrá más muertes en los Titanes, cuando la historia empiece a ponerse en marcha.

bralmente. Habrá una historia de Cyborg en dos números, que aparecerá en DC Showcase, que a lo mejor arregla su estado. Pero eso es un proyecto a largo plazo, y no queremos darnos prisa: de momento, es poco más que un robot. Troia saldrá del grupo. Raven y un par más están fuera, hechos unos zorros. Con los que contamos seguro son Nightwing, Starfire, Changeling, Phantasm y Pantha, y hasta puedo estar equivocado. Estos personajes se supone técnicamente que van a continuar.» «La primera reacción de los lectores fue "¿Cómo se han atrevido? ¿Cómo han podido deshacerse de personajes que llevan más de once años funcionando? Poco a poco, irán notando los cambios y volverán a interesarse en el cómic. De momento, la reacción de los lectores ha sido positiva en un 98 por ciento. No saben qué es lo que ha de venir, y siguen leyendo. Han hecho lo que esperábamos que hicieran, así que vamos a seguir, rompiendo un poco lo que ya parecía establecido.»

Wolfman es entusiasta de sus colaboradores en los Titanes. «Es una relación diferente a la que tenía con George Perez, cuando nos sentamos y creamos el asunto. Pero ahora, tenemos que volverlo a crear. George y yo vivimos a un tiro de piedra, así que solemos comer juntos y discutir las cosas. La relación actual con la gente no es tan personal, porque Tom Grummet vive en Canadá, y Al Vey en Milwaukee, por lo que sólo nos vemos un par de veces al año. Al está totalmente chalado; le quiero con locura. El aporta las ideas más peregrinas.» «Tom es mas tranquilo que Al; él añade esas pequeñas cosas que encajan bien: el tipo de persona callada que hace la sugerencia exacta. Jonathan Peterson es fenomenal. Nunca he trabajado con un editor tan entusiasta y tan volcado en su trabajo. Ha mantenido ese amor por sus obligaciones donde otros se hubieran cansado y perdido el interés. Estoy aprendiendo mucho de él.»

Entre tanto, un nuevo título de los Titanes está en preparación. El cómic se llamará Teen Titans o Team Titans, y Wolfman aclara que el anual Titanes/ Armaggedon 2001 explicará todo lo que concierne al futuro del nuevo grupo.

«Hay varios cientos de grupos en el futuro, y todos ellos han sido enviados al presente con una misma misión: matar a Troia. Desgraciadamente, ella ha vuelto al pasado. Todos la siguen, incluso este personaje divino, porque es el hijo de un Titán; pero, a diferencia de Troia, no ha sido entrenado, y los poderes le vuelven loco.» Aunque la nueva colección versará sobre un grupo, Wolfman comenta que hay cientos de grupos en potencia que podrían aparecer.

«Como revelamos en el anual, hay

Los Jóvenes Titanes son a la vez un cómic de aventuras, un cómic divertido y un melodrama, según Wolfman.

Arte: Tom Grummett/Al Vey

El secreto del futuro éxito de los Titanes es «que los lectores deben sorprenderse», nos revela su guionista.

muchos grupos en el futuro. Esta misteriosa persona de nuestra época los trae a nuestra era y los mantiene separados. No pueden saber quién son, así, en caso de que sean capturados, no pueden revelar nada. Todos los equipos son diferentes, tienen distintas órdenes y quieren crear un futuro distinto para cada uno de ellos. Cientos de personajes que iremos añadiendo a medida que los necesitemos.»

A pesar de ello, las estrellas de la serie serán el grupo presentado en el anual (próximamente editado por Zinco). «Serán los que ya conocemos. Pero habrá más grupos, y si es necesario, nos centraremos en ellos por necesidades del guión. Podemos jugar con todo el Universo DC, con la historia, y hacer cosas nuevas, porque no hemos de preocuparnos sólo de un grupo de personajes.»

Uno de los miembros del equipo actual –Troia– se convertirá en un personaje secundario de los Teen Titans, y no aparecerá en la serie regular. Aunque Nightwing era el líder de los Titanes del anual, ya no lo volverá a ser.

«Tenemos que jugar un poco, y los lectores habrán de trabajar con nosotros, porque se trata de un futuro alternativo que puede llegar o no. La situación puede ser la misma, pero sin él.»

Wolfman no se conforma con las dos series de los Titanes: está planeando una miniserie con los figurantes más populares del equipo. «Nightwing puede aparecer en un montón de series, pero, ¿para qué hacerlo cada mes? Su historia es el cruce de tres generaciones: Batman, Nightwing y Robin.» Además, puede haber un tercer cómic de Titanes, que contaría con una joven promesa que trabaja en un best-seller Marvel. «Hemos hablado de una miniserie con Rob Liefeld, pero no sé qué es lo que pasará al final.»

Games (Juegos), la tan anunciada novela gráfica de los Titanes, aún sigue en marcha. Wolfman promete que valdrá la pena haber esperado. «Tendrá 120 páginas, de las que 80 las ha dibujado George Perez. Cuando acabe, le pondré el diálogo y estará casi lista para salir. Hemos tenido que añadir una introducción y un final a lo que ha hecho George para presentar a los personajes, que no son los del grupo actual. Es la única vez que George ha tratado con los nuevos, y la última vez que veremos a los viejos. Es una gran historia. Pienso que es lo mejor que ha hecho Perez.»

Con todos estos proyectos sobre sus espaldas, el éxito de Deathstroke, The Terminator, las miniseries y los especiales, Marv Wolfman no se siente desbordado. «No, pero poco falta», bromea. «Puede que no haga nada de lo dicho, o que conecte todas las series. No voy a escribir el Cyborg en dos partes, porque me senté con Len Wein, sentamos las bases de la historia y no creo que haya que añadir nada más. Voy a hacer lo que más me gusta. Cuando tenga mi primera hemorragia cerebral, empezaré a pensármelo dos veces.» CS

Por PAT JANKIEWICZ

El mundo del cómic le libró de trabajar en Burger King.

En un negocio con tantos superhéroes como superegos, es difícil hallar juntos talento y humildad. El dibujante de cómics Sam Kieth tiene ambas cosas. Aún alucinando de poder ganarse la vida con su afición, el modesto Kieth entró en el mundo de los cómics. «Cuando me di cuenta de que el mundo no necesitaba a otro mal guitarra. ¡Y era esto o trabajar en el Burger King!»

Por suerte, se dedicó a dibujar *ALIENS: Earth War* en vez de freír «whoppers» o envasar patatas fritas. De la tercera serie del cómic de Dark Horse, *ALIENS*, dice: «Me catapultó a la fama, si es que soy famoso. Mike Richardson (director de Dark Horse) me dijo que si quería comprarme una casa, podría hacerlo con la miniserie *ALIENS*. No le creí, ¡pero era cierto!»

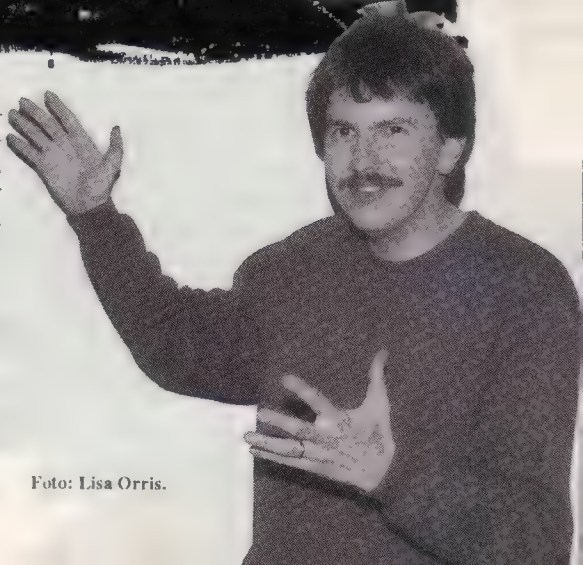
Utilizó como referencia las películas, para capturar su salvaje ambiente. «Odio esas películas. Odio mirar miles y miles de veces esas películas, congelándolas con el vídeo. ¡No podría ver ninguna película más de *ALIEN*! Paso del primer *ALIEN*. El otro día me robaron el vídeo con la película *ALIEN* dentro, ¡y no me importó!»

La serie era una continuación de la película, pero el personaje interpretado por Sigourney Weaver no estaba en la versión. Imposible. Legalmente, 20th Century Fox tendría que haberle pagado derechos de imagen. En las dos primeras series, la gente pedía que Ripley volviera, y se preguntaban si se parecería a Sigourney Weaver.

«Dark Horse me dijo explícitamente: "No queremos tener que pagarle a Sigourney Weaver cantidad de pasta. ¡Y no podemos ni nos interesa, o sea, no lo hagas! Dibújala como quieras, pero que se parezca a lo que sea menos a una señora de mediana edad." No conseguí ni eso. ¡Al terminar con ella ni siquiera parecía hembra!»

El punto de vista de Kieth sobre las criaturas debe más a los cómics de terror de los 50 que a Ridley Scott. «*ALIENS* sólo era un cómic de monstruos, como *Sandman*, y traté de hacer algo diferente. Tenían miedo de que convirtiera *ALIENS* en un cómic de terror E. C. No paraban de decirme que no era correcto, que debía parecerse a la película y no a un cómic de terror. A los aficionados les gustó que tratara de ser realista y mantener un estilo de caricatura al mismo tiempo. Lo traté como un cómic en blanco y negro, como si fuese a publicarse así.»

«Al principio, lo que más me gustaba era dibujar a los aliens. Al final, a las mujeres.»



El dibujante se metió en esto del cómic «porque era esto o trabajar en el Burger King». Foto: Lisa Orris.

El dibujante de *ALIENS: Earth War*, Sam Kieth, jura: «Jamés volveré a ver ninguna película de Aliens» tras terminar la serie.

Kieth aprendió que era más duro tratar con la 20th Century Fox que con los aliens. «Trabajar con Dark Horse es genial, pero la 20th es mucho más estricta. Cambian lo que quieren sin preguntar a nadie, y si deciden que algo va a pasar, es que va a pasar. Es como trabajar para DuPont, u otra gran empresa. No controlas la producción. Suerte que los de Dark Horse fueron muy amables al mediar con la Fox.»

El dibujante se muere de risa, recordando algunas de las tonterías que hizo la Fox. «Es que hacían cambios rarísimos. Les quitaron las caderas a todas las tías, con lo que quedaban sus partes de arriba descompensadas. Si vas a recortar una tía, quítale también pecho, ¡o me tomarán a mí por un tetamaníaco! Nuestra editora, Diana Schutz, trató de convencerles, pero no hubo manera.»

Sus sentimientos sobre la serie son variados: «Me gustó, porque me gusta dibujar monstruos viscosos. Y de alguna manera, era como haber colaborado en la película. Era genial dibujar un nuevo alien, y que John Bolton te ayudara a diseñarlo.»

«En general fue divertido, pero se podía haber hecho mejor. Si hubiéramos tenido más tiempo, si el sistema... No quiero echar la culpa a nadie, pero Kelley Jones va a crear otra serie *ALIENS*, y va a tener todo el tiempo y la preparación necesarias para hacerlo bien.»

De momento, Kieth trabaja en su nueva miniserie para *Marvel Comics Presents*: *Wolverine: Blood Hungry (Lobezno: Sediento de Sangre)*. «La principal diferencia entre Lobezno y *ALIENS* es que los fans de *ALIENS* son cinéfilos que, casualmente, leen cómics. Si les toco la película... voy dado. Pero al trabajar con Lobezno, no me preocupa si soy realista o hago caricatura, y a Marvel también le da igual.»

«A los fans de Wolverine sólo les importa que sea un tipo duro. Puedes dibujarlo como quieras, pero debe parecer un Clint Eastwood canadiense con una pose determinada. Y no importa si lo dibujas mal, porque hay cantidad de versiones. Con Lobezno, el lema es "¡Vamos a dibujar una página excitante y llena de sangre!", porque en ocho páginas no puedes hacer muchas cosas. Quieres contar una historia llena de nervio.»

Al dibujante le impresionó la historia del proyecto. «Cuando comencé a trabajar para Marvel, todo el mundo estaba en las series. Lo único que les quedaba era esa historia que Todd McFarlane tenía que hacer para *Marvel Comics Presents*, en la que rediseñaban el uniforme de Lobezno. Creo que Marvel -no se por qué- decidió no seguir adelante con el proyecto, por lo que McFarlane se retiró.»

«A última hora me preguntaron si quería seguir yo. Tenía que ocupar el puesto de Todd McFarlane, y la historia venía justo después de *Weapon X*, de Windsor Smith (Ver **COMICS SCENE** núm. 5). ¡Me sentía como un enanito rodeado de gigantes!»

Puede, pero será un enanito con una serie fija. «Lo que más me dolió al dejar *ALIENS* fue que no tenía algo para centrarme. Esto es lo bueno de esta serie, y si mi estilo gusta, la gente podrá tener ocho páginas cada dos semanas. Y quiero seguir evolucionando. Y si mi estilo no te gusta... pues de eso te has librado.»

«Me ofrecieron una historia del Motorista Fantasma. Cuando era un niño me gustaba el personaje (el original), que iba en su vieja "chopper", como la de Peter Fonda en *Buscando mi destino*. Pero ahora le han puesto una moto estilo *Akira*...»

¿Y por qué quería hacer una historia de Wolverine? «Mira, la mayoría de los dibujantes lo hacemos porque los personajes son famosos. Lo siento, estoy loco. Es que me gustan Lobezno, la Masa y el Doctor Extraño. Dame una serie con estos tres y ponme a trabajar.»

«No me gustan mucho el Castigador, ni los mutantes actuales. Parecen creados por niños, con esos nombres tan raros. ¡Es que soy un carroza! –bromea el dibujante de veintiocho años– Estos críos de hoy en día, no respetan a los viejos mutantes.»

El dibujo de Kieth es un cruce entre el realismo y la caricatura, inspirado por muchas fuentes. «Mi trabajo está muy influenciado por otras personas, como Frank Frazetta, Al Williamson, Arthur Sudyam, Berni Wrightson, y otros a los que nadie

«A los fans les alucinaba que intentara ser realista y caricaturizara en la misma serie», afirma Kieth.

Todos los dibujos de *ALIENS: Earth War* y Wolverine: Sam Kieth.

Todos los personajes de *ALIENS: Earth War*, TM y © 1991 20th Century Fox/Cortesía de Dark Horse.

Reemplazar a Todd McFarlane en *Blood Hungry* y continuar con el personaje de *Weapon X*, de Barry Windsor-Smith hizo que Kieth se sintiera como un enano entre gigantes del dibujo.

dice deberles nada, como Sal y John Buscema, Don Heck, Ross Andru y Ernie Chan. Me encantan, pero nadie los menciona nunca. Estos artistas están malditos para el cómic de masas.»

Uno de los trabajos favoritos de Kieth fue una historia de un único episodio para *The Incredible Hulk (La Masa)*. «La experiencia ideal. Nunca en mi vida había hecho algo para Marvel, y nada más entrar por la puerta me dan a mi personaje favorito. Hice el número 386, y gracias a él conseguí este puesto en Marvel. Aún venía gente un año después, diciendo que le había gustado mucho.»

«Fue genial. Trabajé con Kelley Jones, estuvimos encerrados dos días con la historia. Fui a su casa con los bocetos, y él los entintó. No tendría que hacer estas cosas. No debería ir a casa de mis amigos diciendo "¡Aún no he terminado esto!".»

La historia de la discusión de Hulk con Mr. Hyde es un retrato sombrío del personaje. Kieth hubiera preferido una vuelta al verde de su juventud.

«El Hulk de color gris era oscuro y misterioso, opuesto al original, pintado con colores primarios. Me hubiera encantado volver al Hulk que recuerdo de cuando era niño.»

«Incluso le comenté la idea a Peter David (el guionista de Hulk). Respondió que no iba a convertir el personaje en un estúpido durante un único episodio para que yo pudiera pintarlo de verde. ¡Que imaginara que era verde mientras lo entintaba! No le gusta el Hulk verde. Peter sólo decidió volver al Hulk de color verde tras recibir muchas cartas de protesta.»

El dibujante está comprometido actualmente en otra aventura con Peter David y el gigante (de nuevo) de color jade. «Voy a empezar a dibujar una serie prestige de dos números con Hulk. De momento, se llamará *Days of Future*, o *Future Days of Past*, un titulo estilo *Star Trek*. Peter aún no le ha puesto nombre, pero ya hace un año que empezó el proyecto...»

«Me gusta la forma de escribir de Peter, y Dale Keown (el dibujante actual de *Hulk*) es genial. Cuando era un niño, me hubiera gustado más su dibujo que el mío. ¡Hubiera odiado a mi Hulk! Mi Hulk tiene cantidad de sombras, y de niño odiaba las sombras. ¡Yo quería a John Byrne, y si no, nada!»

Uno de sus cómics le consiguió un viaje a Mega-City One. «A Alan Grant le encantó mi historia sobre Batman *(El picotazo asesino)*, y dijo que quería trabajar conmigo. Empezó a dar la tabarra a los editores de DC, que pasaban

A Kieth no le preocupa si debe ser realista o dibujar en plan cómic en la historia de Lobezno *Blood Hungry*, para *Marvel Comics Presents*.

MY DAUGHTER. IT WAS TAKEN A COUPLE OF WEEKS BEFORE I REPORTED ABOARD THE NOSTROMO.
SHE-- SHE WAS BEAUTIFUL.
YEAH. THE PSYCHS WERE CONCERNED WHEN I DIDN'T SHOW AN "OVERT EMOTIONAL RESPONSE" TO HER DEATH-- BUT WHY SHOULD I? THE OLD WOMAN IN THEIR FILES WAS A STRANGER TO ME.
I SPENT HER WHOLE LIFE DRIFTING THROUGH EMPTY SPACE--LOST IN YEARS OF PERFECT HIBERNATION, WHILE SHE GREW OLD AND DIED.
THE ALIEN STOLE THE TIME WE SHOULD HAVE HAD TOGETHER.
SOMETIMES I THINK THOSE THINGS HAVE AS MUCH RIGHT TO SURVIVE AS ANY OF US. SOMETIMES I WONDER WHAT GIVES US THE ARROGANCE TO CHALLENGE THEIR EXISTENCE.
THEN I LOOK AT MY LITTLE GIRL.
AND I KNOW.

Ripley vuelve en *ALIENS: Earth War*, pero no como Sigourney Weaver.

«Lobezno puede tener diferentes imágenes, pero debe parecerse a Clint Eastwood, en canadiense y con una pose determinada.»

Todos los personajes y dibujos de Wolverine: © y TM 1991 Marvel Entertainment Group.

del él. Finalmente, me dijo: "¡Vas a hacer una historia del Juez Dredd!" Genial, pero ¿como? "¡Puedo chantajear a los editores!" ¡Magnífico! Los llamó y dijo: "Sam va a hacer una historia del Juez Dredd." Respondieron: "Sí, señor Grant." Así que voy a dibujar una historia de diez páginas para Judge Dredd: The Megazine.»

Algunos piensan que dibujar a Dredd es casi imposible. «Da miedo. Mucha gente muy buena ha trabajado para el Juez Dredd. Llamé a Brian Bolland para que me diera algunos consejos, y dijo: "Esto es lo tuyo". Le respondí: "No, no, es lo tuyo." Insistió en convencerme para que lo hiciera.»

A Kieth le encanta el escritor de Dredd, Alan Grant. «Me encuentro más cómodo hablando de cómics con Alan que con cualquier otra persona. Quiere liarme para que haga una serie de *Lobo*. Es un chico muy simpático y tranquilo (Grant, no Lobo), pero de vez en cuando le gusta hacer tonterías. La perfecta combinación para cualquiera que haya de ser tu amigo.»

«Es divertidísimo llamar a DC y decir: "Hola, ¿podéis pagar esta factura telefónica?" Alan y yo estuvimos discutiendo Lobo, que aún no hemos firmado. DC siempre responde: "¡No! ¡Y no vamos a darte más papel para que dibujes cómics Marvel en él".»

«Uso papel DC para dibujar cómics de Marvel, porque no me gusta el papel de la Marvel. Es muy resbaladizo. Así que fui a DC y pedí más papel. "¿Ahora no haces nada para nosotros, verdad?" Bueno, no. "¿Y para qué quieres el papel?" Para la serie Lobo. "¡Si aún no la has firmado!" Creo que al final tendré que comprar papel...»

Otra persona con la que Kieth gusta de hablar es el escriba de Sandman, Neil Gaiman, a quien describe como «enigmático». «A Neil le gusta que la gente piense que es misterioso, y en efecto, creo que lo es. He hablado con él muchas veces, y aún alucino con alguna de nuestras charlas. Es un tipo muy educado. Simplemente, le gusta contar buenas historias.

«Cree que el dibujante es un medio para un fin, en la escuela de Alan Moore. Neil es más un narrador de historias que un coguionista. Lo lleva todo solo. La mayoría de sus dibujantes trabajan bajo su batuta. Como dibujante no es divertido, pero para el lector y escritor es lo más efectivo.»

El futuro de Sam Kieth parece brillante, pero algo liado. «Después de Lobezno, haré *Ghost Rider*, dos (gracias a Dios) larguísimas (48 páginas) historias de Hulk, y el Juez Dredd caerá pronto. Y si puedo hacer *Lobo* sin que Tom De Falco (el editor jefe de Marvel) me corte los testículos, ¡me pndré a ello!» CS

Por quién doblan las campanas

Por KYLE COUNTS

Las apariencias engañan. Por ejemplo: Kirk Wise y Gary Trousdale, directores del trigésimo largometraje de animación de los estudios Disney, *Beauty & the Beast (La Bella y la Bestia)*. Acaban de terminar este cuento de hadas musical, «libremente inspirado en el cuento del siglo XVIII», según un dossier de prensa facilitado por el estudio. Pero si los juzgamos por su vestuario, parece que se vayan de excursión en el todo terreno Suzuki de Wise.

Wise, de veintiocho años de edad, lleva playeras, pantalones cortos y un jersey. El barbudo Trousdale, de treinta y uno, viste pantalones de camuflaje verdes y una camiseta mientras recoge su pelo largo con una visera.

Primero afirman, cortándose uno a otro, que *La Bella y la Bestia* es muy diferente al primer original preparado por el presidente de los estudios Disney, Jeffrey Katzenberg.

«No nació como un musical –explica Wise– Dick y Jill Purdum, los directores originales, hicieron una preproducción magnífica.»

«Y Linda Woolverton también preparó un guión tan bueno que Jeffrey Katzenberg dijo "¡Genial, no toquéis nada!" –añade Trousdale–. Rodaron una bobina y...

«El estilo artístico –sigue Wise– combinado con la dirección era demasiado formal y estilizado...»

«Muy frío», tercia Trousdale.

Wise asiente. «Parecía una versión en dibujos animados de *Obras maestras del teatro*.»

«Gastón tenía que ser más listo que el hambre», dice el codirector Kirk Wise. Andreas Deja animó al personaje.

Para Kirk Wise y Gary Trousdale, dirigir La Bella y la Bestia *requirió mucha mano izquierda, vistos los precedentes.*

«Aburrido», resume Trousdale.

La bobina que completaron los Purdum era demasiado seria para ser un producto Disney, según Wise. «No es que fuera mala, era muy interesante. Pero no era divertida, faltaba ese humor que es marca de fábrica de lo mejor de la Disney. La solución fue traer a Howard Ashman para que le pusiera música.»

Belle fue «un poco» puesta al día, según el codirector Gary Trousdale. «Tratamos de hacerla un poco menos niña indefensa».

Los Purdum tuvieron que hacer las maletas y volverse a Inglaterra, mientras Ashman y el escritor Woolverton comenzaban a crear un nuevo guión. Pero la pregunta seguía abierta: ¿quién iba a ser el director? Y aquí aparecen Wise y Trousdale, que acababan de dirigir *Cranium Command*, unos dibujos animados de cuatro minutos para el Pabellón Central de Maravillas del mundo de EPCOT, sobre los efectos del estrés en el cuerpo humano.

«La palabra clave es disponible –admite Trousdale– Ellos hubieran preferido a otra gente.»

«Aparte de que Howard sea un gran músico, tiene un sentido muy bueno del guión y los personajes», dice Trousdale. Wise añade: «Le gustan tanto las películas clásicas como a nosotros. Aparte de su calidad musical y su comprensión de la estructura de la historia, aportó ese cariño que hace que las películas Disney sean lo que son.»

«Fue el momento adecuado –sigue Wise– Es verdad eso de que has de estar en el momento adecuado en el lugar adecuado. Nos hicieron directores provisionales (en diciembre de 1989) porque había que enviar a alguien a Nueva York a poner el proyecto en marcha.»

¿Utilizásteis parte del trabajo de los Purdum? «Estaba muy lindo –explica Wise– Hemos utilizado un par de secuencias, como la pelea de lobos, pero vistas desde un punto de vista diferente al original. Creo que fue éste el motivo por el que Dick Purdum dejó el proyecto. Cada día era más obvio que no estábamos rodando la película para la que había firmado. Habría sido un suicidio creativo si hubiera seguido trabajando en algo que ya no sentía suyo.»

Wise y Trousdale se conocieron estudiando en el California Institute of Arts «Wise era un novato, y Trousdale poco más. Su colaboración en *Cranium Command* estaba anunciada, según Wise. «Estábamos en el departamento de guiones de Disney, habíamos colaborado en cantidad de proyectos (incluyendo *Oliver y Compañía*, y *Los Rescatadores en Cangurolandia*), pero nunca como equipo.»

Cada miembro de la pareja llegó a los estudios por un camino diferente. Wise trabajó como animador por libre para Disney en el especial para *TV Sport Goofy Soccermania* mientras estudiaba cuarto en el California Institute. Después colaboró en *Basil, el ratón detective*, y pasó dos años con *The Brave and Little Toaster* y *Family Dog* (la parte de *Amazing Stories*) como dibujante de storyboards y animador.

Trousdale metió sus orejas de ratón durante el alquiler urgente de talentos que supuso *El caldero mágico*, en el departamento de efectos especiales. También hizo algo de entintado. Trabajó en los guiones de *Oliver y compañía*, *La sirenita* y *Los Rescatadores en Cangurolandia* antes de pasar a tareas de desarrollo en *Oilspot & Lipstick* y *Cranium Command*. También ha trabajado en imagen real en *Mi proyecto científico* de Disney.

La bella Belle (animada por James Baxter) encuentra a su Bestia (animada por Glen Keane).

Mrs. Pott reluce en el número musical *Be Our Guest*, pensado originalmente para ser cantado al padre de Belle, no a la bella.

«Ambos tenemos formación de guionistas –dice Trousdale– Esa es nuestra fuerza. A ambos nos gustan los gags y las cosas divertidas. Dios sabe por qué nos han dado *Beauty & The Beast*. Tiene cosas divertidas, pero tiende más al drama.»

«Podemos criticar el ritmo. Podemos criticar si se ha captado o no la idea, si la escena debe ser divertida o trágica. Pero al llegar al punto de "vale, qué dibujos ponemos", debemos confiar a veces en el director de animación.»

Wise asiente en que «fue definitivamente un reto tomar las riendas creativas de esta película, que tenía que ser simultáneamente una historia de amor y conservar todo el entretenimiento y la diversión que esperas de una película Disney. No fue normal que nos pusieran a Gary y a mí en esta posición.»

Como equipo, su modus operandi es diferente al de John Musker y Ron Clements, directores de *La sirenita*, que se dividieron la película. «No trabajamos así –cuenta Wise– Tendemos a colaborar mucho. Nuestras responsabilidades se solapan bastante. Nadie considera nada de su exclusiva responsabilidad.»

A menudo, resolver problemas dentro de un equipo obliga a llamar a una tercera parte imparcial pero, en palabras de Wise, se empiezan a hallar soluciones. «Hablando y escuchando en serio. A veces buscábamos un mediador. Hablábamos con Brian McEntee, nuestro director artístico, o con el guionista Roger Allers, que es muy objetivo. Nos indicaban un camino u otro, lo que nos ahorraba discusiones interminables.»

Se criticó al dúo de directores novatos en que se apoyaban demasiado en el equipo de animadores veteranos -gente como Glen Keane, James Baxter o Andreas Dejas–. Delegamos mucha responsabilidad, principalmente en animación –afirma Trousdale– Kirk ha hecho más animación que yo, pero no tanta para ser un genio.»

«Ambos hemos estudiado animación, la comprendemos y podemos hablar en su lenguaje, pero es que aquí tenemos animadores increíblemente experimentados, como Glen, Andreas y James -y muchos más- que son mejores que nosotros –corta Wise– Por eso los directores de animación llevaron a los personajes. Trabajaron como "cazafallos". Su trabajo no era sólo animar sus secuencias, sino verificar que el trabajo del equipo de animadores estuviera a la altura de las circunstancias.»

«Era un sistema al que los animadores no estaban acostumbrados –continúa Trousdale– Y creo que puso a alguno un poco nervioso. La mayoría de los directores de Disney habían sido antes animadores, y eran capaces de modificar el punto exacto de la escena en que estaban trabajando. No es nuestro estilo.»

Wise añade: «Podemos criticar el ritmo. Podemos criticar si se ha captado o no la idea, si la escena debe ser divertida o trágica. Pero al llegar al punto de "vale, qué dibujos ponemos", debemos confiar a veces en el director de animación.»

Asignar un personaje a un animador es más o menos como dar un papel a un actor. Para Wise y Trousdale, consistió en estudiar los puntos fuertes y débiles de cada dibujante y entonces asignarles el personaje adecuado.

«Los animadores tienen sus preferencias sobre los personajes con los que les gustaría trabajar –explica Trousdale– A veces consiguen lo que quieren, y a veces no. En *La Bella y la Bestia*, Glen quería a la Bestia, y sabíamos que lo haría de maravilla. Andreas quería crear a Belle, pero pensamos que James sería más apropiado y que Andreas sería una mejor elección para Gastón.

Los problemas con «la dirección» por el personaje de Gastón convencieron a la pareja que Dejas había sido la decisión correcta. «Pensamos en Gastón como un tipo más listo que el hambre, cachas, un macho divertido –revela Wise– Pero nos llegaban mensajes de que era demasiado duro, de que no era creíble. Pensamos que el personaje iba a funcionar, pero que para ello haría falta un animador realmente bueno, que entendiera de anatomía, que fuera capaz de centrar al personaje y de hacerlo real. Pensamos que Andreas era el hombre adecuado, pues su estilo es muy sólido y la actuación de sus personajes, genial.»

«James Baxter es un animador con un talento alucinante, y sus creaciones son fluidas y gráciles. Parecía la elección ideal para Belle. Hay gente que puede tirarse

Listos para entrar en escena los sirvientes encantados: Lumiere (con voz de Jerry Orbach), Mrs.Pott (Angela Lansbury) y Cogsworth (David Ogden Stiers).

Fotos Beauty & The Beast: Copyright 1991 The Walt Disney Company.

¿Cual es el secreto para ser director? «La palabra clave es disponible», revela Trousdale.

«Es cierto eso de estar en el momento adecuado en el lugar adecuado», asiente Wise.

años y años intentando lo que James hace sin pestañear. Su trabajo es maravilloso. Me hubiera gustado sacar más a la pantalla, pero eso es lo que había en el guión.

Wise alaba al director artístico Brian McEntee: «Creó un ambiente maravilloso para la película, que entronca con muchas producciones anteriores de la Disney como *Bambi* o *Pinocho*. Su fuente de inspiración son cuadros del romanticismo francés. Quiso capturar su ambiente, tan suave y lleno de luz.»

La idea de competir con *La sirenita* paralizaba al equipo. Wise recuerda haber espiado los principios de la película. «Trabajábamos en la fase de desarrollo, y *La sirenita* estaba ya en producción. Con las pruebas ya se veía que iba a ser fantástica. Al ver la película terminada, me encantó. Está película volverá a poner a Disney en el lugar que debe ocupar dentro de la animación. ¡Por supuesto, eso también nos daba miedo!»

«Pero el pensar que gran parte del equipo de *La sirenita* iba a trabajar con nosotros nos daba valor, en particular, Howard y Alan Menken y muchos de los guionistas: Roger Allers, Brenda Chapman y algunos más. Eso nos tranquilizó un poco.»

Trousdale admite haber modernizado el cuento francés original, «un poquito», principalmente en relación a su heroína, Belle. «Quisimos hacerla un poco menos niña indefensa, que va donde su padre quiere. Darle un poco más de fuerza.»

A diferencia de muchas heroínas de la Disney, que sólo sueñan en ser rescatadas por bellos príncipes en hermosos corceles blancos, el vivir sólo para el amor no es el objetivo de Belle, anota Wise. «Tanto a nosotros como a Linda Woolverton nos preocupaba mostrar a Belle como a una chica para la que sólo existe el hombre de su vida. Queríamos mostrar su amor por los cuentos como un amor por la aventura. Creo que cualquier persona que haya crecido en una ciudad pequeña se habrá preguntado "¿Qué hay más allá? Deben haber más cosas" Como crecer en Kansas y soñar con Nueva York.»

La imagen final de Belle, continúa Wise: «Es la combinación de muchas personas. Queríamos una imagen europea. Queríamos que tuviera una cara redonda y unas formas suaves que combinaran bien con los fondos y el ambiente de la película. Además, queríamos que fuera muy hermosa, pero no como Ariel. Ariel parece una adolescente americana, así como Christie Brinkley. Con Belle queríamos algo así como Vivian Leigh o Judy Garland.»

El personaje evolucionó a partir de los dibujos de Chris Sander y Tom Ellery, que se acercaban mucho a lo que Wise y Trousdale tenían en la cabeza. El productor Don Hahn se empapeló la oficina con trillones de fotos de chicas guapas para inspirarse, mientras que McEntee buscaba la inspiración viendo «culebrones». «Había una chica que tenía un aire a lo que los dibujantes mostraban de Belle. Grabó el culebrón y se lo envió a James Baxter, que al final llenó su mesa de copias de algunas de las imágenes.»

Trousdale incluso llegó a filmar planos de acción real, utilizando a la misma modelo (Sherri Lynn Stoner) que interpretó a Ariel durante la producción de *La sirenita*. Para hacerlo más real, le dieron a la actriz una cesta con un libro dentro y la embutieron en lo que Wise llama un «flotante vestido de paseo».

«Le dimos instrucciones para que sus gestos y comportamiento fueran específicos para Belle, que no tuvieran nada que ver con Ariel. Sherri tuvo muy buenas ideas, que los animadores incorporaron a su trabajo.»

Siempre aparecen problemas a medio proyecto. En el caso de Wise y Trousdale, fue la canción central de la película, *Be Our Guest*, definida por Wise como «Esther Williams y Busby Berkeley y Julia Child» a la vez. «Se había pensado que la canción, que incluye unos coros cantados por la vajilla, sería cantada al padre de Belle, Maurice.»

Cuando ya se habían rodado veinte metros de película, se hizo un pase de la secuencia para Katzenberg y varios miembros del equipo. Algo no cuajaba en la escena, y Wise y Trousdale lo sabían. «Uno de los chicos de guión, Bruce Woodside, levantó la mano tras la proyección y dijo: "¿Sabes cuál creo que es el problema? ¡*Be Our Guest* se canta a la persona equivocada! –recuerda Wise– De repente, se hizo un silencio mortal en el cine. Continuó: "¡Creo que deberían cantársela a Belle." ¡Y Gary y yo sentados y sudando, sabiendo que cruzando la calle (en el cuartel general Disney), estaban trabajando como negros en la secuencia!»

«Cambiar la canción resultó un efecto dominó –dice Wise– Terminamos por revisar cantidad de secuencias para encontrar el lugar adecuado para reincorporar *Be Our Guest*. Además, tuvimos que cambiarle el género, porque la canción original se cantaba a un hombre. ¡Genial! ¿Cómo lo hacemos?»

La solución fue que Howard Ashman feminizara la canción («Ni en un millón de años imaginarías que se escribió para un hombrecillo divertido», ríe Wise). Los cantantes principales (Jerry Orbach como Lumiere, el candelabro; David Odgen Stiers como Cogsworth, el reloj de mesa y Angela Lansbury como una coqueta tetera llamada Mrs. Pott) tuvieron que volver a ser llamados para regrabar la canción. Con los auriculares puestos, tuvieron que sustituir las palabras adecuadas (digamos «querida» por «señor») dejando que el resto de la canción pasara sin que se notara la diferencia.

«En estas fechas –comenta Trousdale– nos decían que había que entregarla para Navidad (de 1990). Terminamos a fines de agosto (de 1991).»

«Lo conseguimos en Navidad –añade Wise. Ya sólo faltaban algunos detalles y los efectos especiales, y montar el negativo. Después de esto, era todo cuesta abajo.»

La Bella y la Bestia ha despertado una gran expectación. Se podría decir que Kirk Wise y Gary Trousdale han sufrido una gran presión. Pero palabras como «clásico» no les dan miedo. «Esperamos que sea como *La sirenita* –dice Kirk Wise– Lo mejor que nos podría pasar. No paramos de cruzar los dedos y tocar madera. Y esperamos que sea un éxito por todo lo que lleva dentro.»

EL CONTRAMAESTRE DEL CAPITAN GARFIO

Jim Hart devuelve a la vida a los mitos de Peter Pan, el Capitán Garfio y el Conde Drácula.

Por IAN SPELLING

La venganza del Capitán Garfio sobre Peter incluye secuestrar a sus hijos, Maggie (Amber Scott) y Jack Banning (Charlie Korsmo).

Jim Hart recibió un paquete que había estado esperando toda su vida. Contenía el «trailer» de *Hook*, el primer largometraje en el que figuraba como guionista. Cogió a su mujer y a sus niños y corrió a un cine de Manhattan. Había sido el cumpleaños de su hijo, y esto iba a ser la guinda del pastel.

«Entramos en el cine, y el gerente nos dijo: "No hay problema, siéntense." Lo hicimos cogiéndonos de las manos y tratando de no gritar. ¡Era tan excitante! El trailer confirmaba todas nuestras expectativas. Dice muy claro que esto no es un remake de *Peter Pan*. Es una película completamente nueva realizada por directores, guionistas, productores y actores que se toman muy en serio el mito de James Barrie.»

«El trailer explica esto de forma brillante. Al final, la gran pregunta en letras de dos metros: ¿Y qué pasaría si Peter Pan creciera? Esta es la pregunta que me hizo mi hijo Jake en 1986, cuando tenía seis años.»

Pero la génesis de *Hook* aún viene de más lejos. A la edad de tres años, Jake Hart dibujó uno de esos incomprensibles garabatos infantiles. «Este dibujo es parte de la mitología de mi familia. Está colgado en frente de la pared de mi trabajo. Es mi musa. Pero en aquel momento, sólo le dije: "Es muy bonito, Jake.

El Capitán (Dustin Hoffman) pone su garfio sobre Peter Banning (Robin Williams).

¿Qué es" "¡Un cocodrilo comiéndose al Capitán Garfio!" Muy bien. Es rojo y verde. Lógico, pensé. Entonces, Jake dijo con su "voz-de-malo de niño de tres años": "¡Pero el cocodrilo no se comió al Capitán Garfio! ¡Se escapó!" "Oohh", pensé. ¡Nos han dicho desde pequeñitos -tanto en la versión de Mary Martin, como en la de Disney, como en el libro- que el Capitán Garfio murió en las fauces del cocodrilo!» Un sueño recurrente empezó a atormentar a Hart, un sueño que se llamaba «El retorno del Capitán Garfio». ¡Porque el cocodrilo no mató a Garfio! ¡Está vivo, y planeando su venganza contra Peter Pan! Sin embargo, Hart se sentía atascado. No quería volver a rodar Peter Pan, y lo mirara como lo mirara, Peter era un niño de doce años que llevaba a sus amigos a la Tierra de Nunca Jamás. Hart sabía que el secreto estaba en la novela de James M. Barrie, que cuenta un cuento para adultos, mucho más amargo que la versión que se llevó a la pantalla.

Volvamos a 1986. Jake Hart ha cumplido seis años. Su hermanita Julia tiene tres. Y a la hora de comer, la familia juega a «¿Y si...?» Hart reta a sus hijos: «Soy un pobre escritor... ¡Dadme ideas! Vamos ¿Qué hay en vuestra cabeza? ¿Con qué soñáis? ¿Qué leéis en el cole? ¿Llegó a crecer Peter Pan? ¡No, imposible, es el niño que nunca creció?» Y sonríe Hart: «De repente Jake me preguntó: "¿Y si Peter Pan hubiera crecido?" Fue como un golpe. Esto fue la clave. Todos fuimos Peter Pan cuando éramos niños, y todos crecimos. Dejamos de creer en los Reyes Magos, en hadas buenas, dragones y hechiceros. Así pudimos convertirnos en adultos de verdad.»

«Matamos al crío que hay dentro de nosotros, para que pudiera nacer el empleado de banca, el abogado o el contable. Matamos nuestra imaginación, y esto es lo que le tuvo que pasar a Peter Pan. Al cabo de una hora ya tenía el borrador del guión de "El regreso del Capitán Garfio", que es la base de lo que Steven Spielberg y sus colegas de la Tierra de Nunca Jamás llevaron a la pantalla al cabo de seis años.»

Ningún estudio quiso a *Hook*. Al final, TriStar comenzó a mover el proyecto en 1989, con Nick Castle *(The Last StarFighter)* como director. Creyendo que esto jamás llegaría a la pantalla, los estudios dejaron solos a Hart y Castle. Pero éstos volvieron con un guión razonable en abril de 1990. Entonces, las cosas cambiaron. «Era obvio que la película sería carísima, y que requeriría un reparto determinado. El estudio pensó que esto sólo podría lograrlo alguien como Spielberg. Dustin Hoffman y Robin Williams se apuntaron al proyecto. Todos sabían que iba a ser muy caro. Era lógico que pusieran a Steven –afirma Hart, comentando el abandono del proyecto por parte de Castle– Pero Nick tiene gran parte del mérito creativo del proyecto. Así se ha reconocido en los créditos.

Hook (Garfio) trata, por supuesto, de cómo Peter Banning (Robin Williams) redescubre su vigor infantil cuando el Capitán Garfio (Dustin Hoffman) secuestra a sus hijos. Sólo volviendo a ser un niño (literalmente) podrá Banning volver a la Tierra de Nunca Jamás para rescatarlos. Le ayudarán una anciana Wendy (Maggie Smith) y una Julia Roberts de veinte centímetros, en el papel de Campanilla. En el otro bando, el garfio de Hoffman y Bob Hoskins como Smee.

«Mi objetivo fue escribir una aventura para toda la familia, que pueda ver un niño de cuatro años con su abuelo, sus hermanos mayores y sus padres, y donde nadie se aburra. También era el de Steven. Luchamos por mantener ciertas cosas como hacerse mayor, o morir. No es una película para críos. Mucho cuidado. El *Peter Pan* de Barrie no era un cuento para niños.»

«Una de las cosas que más me gustan de escribir fantasía es que puedo exteriorizar sentimientos muy complejos sobre el mundo, mi mujer y mis hijos, el matrimonio o la muerte. Y puedo hacerlo desde un punto de vista fantástico. Espero que pueda capturar el ambiente de una familia de los 90 –el dinamismo, los problemas de cada día- en la Tierra de Nunca Jamás.»

Tan pronto como Jim Hart se metió en el rodaje, vio que algo se estaba cociendo. Corrían rumores por Hollywood de alucinantes escenarios de la Tierra de Nunca Jamás. «Desde *El mago de Oz* que no se construía nada igual. Bueno, es que realmente los estamos construyendo en los mismos escenarios donde se rodó *El mago de Oz*. Eso te emociona. Pero aún hay más. El primer día que quedé con Steven para discutir cómo quería que orientara el guión, me llevó al departamento de dibujo, en Amblin. Llevaban ya un mes trabajando en el proyecto, y entré en una habitación donde ya todo estaba previsto, desde la moda en la Tierra de Nunca Jamás, hasta el barco pirata, pasando por el árbol.»

El escritor Jim Hart cree que «Bob Hoskins es Smee». Pero no ve tan claro a Hoffman como Garfio.

«Steven trajo a John Napier para que montara todo esto. Ha sido el diseñador de las mejores producciones teatrales de los últimos diez años, incluyendo *Cats*, *Los Miserables*, *Starlight Express*, *Miss Saigon* o *Nicholas Nickelby*. También diseñó una producción de *Peter Pan* para Trevor Nunn que estrenaron en Londres hace unos cinco años. ¡Es un diseñador mágico!

«John me contó que empezó a dibujar sobre el guión, a medida que iba leyendo. Me dijo: "He estado rondado por películas de Hollywood durante muchos años, pero es por tu guión por lo que ha valido la pena." Esto –dice Hart con voz incrédula– es el mejor cumplido que pueden hacerle a un escritor, aparte de que Steven se apuntara, y las reacciones del reparto. Pero lo que más me ha gustado es que mi guión llegara a inspirar a John Napier para hacer lo que ha llegado a hacer para *Hook*. Fue John quién me enseñó que esto iba a ser especial, que no era simplemente una película de escenarios exóticos:

iban a construir una nueva realidad.»

«La Tierra de Nunca Jamás tenía que ser diferente, no podía parecerse a ningún sitio del mundo. Steven aportó un punto de vista realmente mágico, que permite que la película sea una aventura para adultos, pero mezclada con lo que quise meter en el guión: que el niño volviera al adulto, hacerlo crecer para adentro en vez de para arriba. Steven, que realmente es un niño que se ha metido en un cuerpo de adulto, comprendió perfectamente la dinámica. Quería que volviera a Barrie. Hay más respeto en *Hook* para la obra de Barrie que el que hubo en la versión Disney, y quizá más que en la de Mary Martin.»

«Además, Steven repasó mi guión, dando mucho énfasis a este punto. Recuerda que cuando lo escribí, no podía pensar a lo Spielberg. Nick y yo estábamos limitados por un determinado modo de trabajar y presupuesto. Cuando Steven entra, dice: "Adelante con los faroles. Abrid las puertas. Tengo un millón de ideas que quiero meter en la película, y vuestro trabajo va a ser encontrar una forma de que esto sea posible sin perder el hilo argumental." Por supuesto, no puedes competir con su experiencia técnica, pero es que además aporta un conocimiento muy profundo de lo difícil que es ser un adulto hoy en día, especialmente cuando lo que tú quieres ser es un niño. Comprende a la familia protagonista de la película: padres que no pueden dedicar tiempo a sus hijos, y que se sienten culpables. Además, nos ayudó a equilibrar el guión moviendo el punto de vista un poco hacia los niños. Los personajes que yo había creado para Peter y el Capitán Garfio eran muy densos. Steven amplió esta densidad incorporando a los Niños Perdidos.»

Robin Williams era el Peter Pan ideal. ¿Quién sino Williams sería capaz de interpretar a Pan como un adulto y después volver a ser un niño sin maquillajes ni efectos especiales, simplemente actuando? «¿Robin, no? Ha de ser Robin, que a sus cuarenta años es el único actor del planeta capaz de hacer lo que hace en *Hook*. Pasa de ser un adulto engreído y obsesionado por su carrera, a un niño salvaje, sin necesidad de hacerse pequeñito.»

Aunque evidentemente Bob Hoskins parecía nacido para interpretar al rellenito secuaz del Capitán Garfio, la elección de Dustin Hoffman como el Capitán pilló a Hart desprevenido. «Bob Hoskins es Smee. Realmente lo es. Pero no acabo de ver a Dustin. Me hubiera gustado que el papel lo interpretara Errol Flynn. Escribí un personaje muy complejo, ni el bufón de la Disney ni el brillante personaje del show original de Broadway de Mary Martin. Y lo hice adrede. El Capitán Garfio es un tipo melancólico, oscuro, complejo, al que los niños no quieren... Cuando oí que quería el papel... Es el mejor actor de América. Ha interpretado mujeres, autistas... de todo. Pero...» «No importa. Iba a hacerlo quisiera yo o no. E hizo una interpretación genial. Es oscuro, siniestro, seductor y malvado. Y siempre sonríe. No es el payaso que mucha gente asocia al Capitán Garfio. Por eso da miedo. Es un tipo que secuestra a los hijos de Peter solo para vengarse, tras muchos años de frustración. Si vas a comer con el Capitán Garfio de Hoffman te encantará. Es una persona muy educada. No es un bárbaro, y no parece un pirata.»

Hart opina que el Capitán Garfio de Hoffman «es oscuro, siniestro, seductor y malvado. Y siempre sonríe».

El escritor afirma que el diseñador John Napier tuvo éxito al construir «una nueva realidad» para *Hook*.

También hemos de hablar de Julia Roberts, actriz cuya vida privada causó mucho revuelo durante el rodaje de la película. Hart dice que lo que importa es el trabajo, y que su Campanilla está a la altura de las circunstancias.

«Muchas actrices estaban desesperadas por interpretar el papel. Pero creo que el retrato que hace Julia de "Campa" cumple perfectamente. Es un papel muy difícil de interpretar, colgada de cables y hablando a cosas inexistentes. Sólo mide veinte centímetros, por lo que tuvo que rodar sola. Tuvo mucho valor al no dejar que sus circunstancias personales interfirieran en el rodaje. E hizo vivir a Campanilla. Es mi escena favorita de la película. Durante un segundo, Campanilla es grande. Soñaba con esto cuando era niño. Que fuera grande y real.»

Reflexionando sobre su viaje a la Tierra de Nunca Jamás, Hart opina que haber trabajado con Spielberg es la mejor forma que podía haber tenido de llegar a la fama. «Es todo lo que puedo desear. *Hook* existe. Ha sucedido. Luchamos y lo conseguimos. Como escritor, hay cosas que encuentro que faltan. Todo escritor que no acepta esto, miente. Pero el trabajo del director es asumir este material. Esto obliga al director a coger a un guionista meses, o años si hace falta, hacerle desmontar el guión y volver a montarlo a su gusto. Esto es lo que se llama toque personal.»

«*Hook* es una película de Steven Spielberg. No la escribí ni para él ni para Amblin. La escribí para mí. Mi trabajo era ayudar y mantener el espíritu original, siempre que fuese posible.» Pero, ¿quién es este James V. Hart? ¿De dónde ha salido? Es la personificación del perfecto guionista desconocido, que se arrastraba por ahí hasta que cantó bingo. Ahora tiene cuarenta y cinco años de edad. Educado en Texas, estudió cine en la SMU. A los veinticuatro años se puso a producir películas de serie B, y en una de éstas, *Summer Run*, conoció a la que sería su mujer.

Rápidamente se encontró en Nueva York, sin trabajo y sin un duro. Su mujer le sugirió que dejara de quejarse y empezara a escribir guiones, «que era lo más lógico». Y pasó lo que suele pasar. Decepciones. Rechazos. Interés, pero nada más. Basta mencionar el nombre de *Gimme an F*, una película que realizó sobre «las confesiones de un animador deportivo», para que Hart tiemble.

Y los guiones sin publicar -maldición de todos los escritores- empezaron a criar polvo. Habló con Robert Redford, con Paul Newman, con todos los grandes estudios de Hollywood. Hasta Spielberg tuvo un guión suyo por los rincones, hasta que lo echó a la papelera al cabo de cuatro años. «Maldita producción», ríe Hart, que esperaba que su agente le llamara para enviarle algún cliente.

Y el teléfono sonó. En Julio de 1990. Spielberg iba a dirigir *Hook*. Y volvió a sonar en noviembre. Francis Ford Coppola pedía dirigir la versión de Hart de *Drácula*, que empezó a rodarse en octubre pasado.

«Mira, un momento de suerte. *Drácula* es la cara oscura de la Tierra de Nunca Jamás. Me encanta el tema de la inmortalidad, los fantasmas y los monstruos desde que era un niño. *Hook* tardé en hacerlo ocho o nueve años. *Drácula*, trece. El Drácula de Frank Langella (primero obra de teatro, y después película en 1979) no era gran cosa. En 1977, Anne Rice da la campanada con *Interview with a Vampire (Entrevista a un Vampiro)*, ¡Y de repente todo el mundo estuvo interesado! A mí, lo que me gustó era el fondo histórico de la novela de Rice.»

«Un amigo me regaló un libro, una versión anotada de *Drácula*, que se ha convertido en mi "biblia" vampírica. Básicamente, es la

Todas las fotos de *Hook*: Murray Close/Copyright 1991 Tri-Star Pictures

El retrato que hace Julia Roberts de una Campanilla de veinte centímetros «está a la altura de las circunstancias», según Hart.

novela de Bram Stoker (1897) con las anotaciones históricas de un tipo maravilloso que se llama Leonard Wolf. Todos creen conocer la historia de Drácula. ¿Y cómo lo mataron? Un texano le clavó un cuchillo de monte en el corazón en un tiroteo en Transilvania, y un inglés le cortó la cabeza con otra hoja diferente. Aluciné con la brillante, erótica y chispeante obra de Stoker, que Hollywood jamás había leído. La película de Bela Lugosi se basa en la obra de teatro que lo popularizó. Pero no tiene nada que ver con el libro. Tantas películas de la Hammer... ¡Y dónde está el libro! Langella revivió la obra de teatro en 1977, al mismo tiempo que yo intentaba sacar a Drácula de la tumba. Nadie quería hacerlo. A nadie le interesaba.»

«Se ha hecho cien veces. Y jamás han leído el libro. Pasé mucho tiempo trabajando en el proyecto con Leonard Wolf. Y si me preguntas qué director hubiera escogido de no haber podido contar con Francis, diría que David Lean. Es un romace trágico, gótico, épico. Muy erótico.» El *Drácula* de Hart nació como un guión para la televisión por cable americana, pero aunque el proyecto convenció a muchos productores, se dieron cuenta de que los costes de producción estaban muy por encima de los medios disponibles. «Me lo devolvían. Nadie da nada a nadie en este negocio, por lo que estoy en deuda eterna con ellos. Me vi obligado a retomar la novela, a hacerla más fresca y diferente. La convertí en una novela romántica. Drácula es un héroe trágico. Era un caballero dedicado a defender a la Iglesia cristiana. Era un héroe nacional, que echó a los turcos fuera de su tierra, protegiendo a la Iglesia. Con esto en mente, lo que escribió Stoker tiene una nueva dimensión. No es un monstruo sediento de sangre. Es un héroe torturado y atormentado, que ha sido maldito y trata de encontrar a la mujer que perdió hace cuatrocientos años.»

El guión llegó a Wynona Ryder (Eduardo Manostijeras), una enamorada de Drácula desde niña. Sobre todo, le encantó el punto de vista de Hart sobre Mina. «El secreto es que escribí *Drácula* desde un punto de vista femenino, no desde una óptica machista, ni de este vampiro que persigue a mujeres sumisas. Las mujeres son las que se ven atraídas por el mito, no los hombres. Arnold Schwarzenegger no podría interpretar *Drácula*. Es otro tipo de película.»

Ryder entregó el guión a Coppola, para el que había trabajado en *El padrino III*. Sólo quería saber su opinión. Coppola preguntó a Ryder: «Esto, ¿quién lo dirige?» «Nadie.» «¿Y puedo dirigirlo yo?»

De repente, Hart se encontró negociando con Coppola. «Steven usa varios escritores. Los usa como una paleta. En *Hook* trabajaron cuatro. Francis es un escritor. Esto hace las cosas diferentes. Yo soy el único escritor de Drácula. Francis reescribe, y yo vuelvo a reescribir sus versiones. Es un proceso continuo. Francis y yo hemos colaborado muy estrechamente en *Drácula*, y Steven y yo hemos colaborado muy estrechamente con otros escritores en *Hook*. El resultado viene a ser el mismo: el director asumiendo el material. No es una queja. Las relaciones escritores-directores siempre han sido un poco extrañas. Todos los directores deben hacer suyo el guión. Todo guionista debe aceptar esto.»

Más de un proyecto de cine de vampiros se habría cancelado por la velocidad con que se puso en marcha la versión de Coppola. «Apa-

recimos de la nada, y habremos hundido un montón de proyectos. No me gusta –admite Hart, que odia ver cómo el trabajo de cualquier guionista se pierde– De golpe, teníamos a Francis, Winona Ryder como Mina y Anthony Hopkins como Van Helsing. También trabajan Keanu Reeves, Cary Elwes, Richard Grant y Gary Oldman, de *Sid & Nancy*. Un reparto muy interesante. Muy joven. Todos en la edad de los personajes de la historia de Stoker.»

El futuro de Hart se fraguará paso a paso. Spielberg fue el paso uno. Coppola el paso dos. ¿Y el siguiente? «No quiero morirme sin haber dirigido mi propia película. Quiero responderme muchas preguntas sobre qué significa dirigir. Sé cuán duro es para un director. Tantas preguntas, tantas decisiones. En *Hook* sólo tenía que escribir: "Peter vuela alrededor del barco pirata", y Steven lo hacía realidad. Robin llevaba los cables. Creo que sería un paso lógico en mi evolución.»

De momento acaba de completar un guión para *Monopoly*, y prepara uno sobre *The Three Bears (Los tres osos)*. «*Monopoly* no tiene nada que ver con el juego. Más bien es algo estilo Frank Capra.» «Estoy impaciente por empezar a escribir *The Three Bears*. Los osos son Danny de Vito, Phil Collins y Bob Hoskins. Y sin disfraz de osos. Idea de mi hija. Mi departamento de guiones es mi familia. Bueno, es una historia seria: ¿qué pasa con los osos en nuestros parques nacionales? He estado hablando con Danny, Phil y Bob, y he estado en Inglaterra. Creo que tendré el guión listo para Navidad, y con un poco de suerte, se producirá el año que viene (1992).»

«Soy un tipo con historia. Hace cinco años, no hubiera tenido ninguna posibilidad de realizar *The Three Bears*. Imposible. Ahora he tardado una semana en firmar. Nadie me dice "mejor espera diez años". Es muy excitante, y voy a disfrutar mientras dure. Creo que es una victoria de los pobres escritores del mundo.»

CS

La idea de Hart de hacer que un Peter Pan que ha crecido vuelva a enfrentarse al Capitán Garfio se la sugirió su hijo de seis años.

Dentro de los HOMBRES-X

Whilce Portacio dirige un equipo de X-Men, *novatos y veteranos.*

Por HANK KANALZ

El dibujante está pasando por una crisis de identidad. «¡El tipo que ves en las convenciones no soy yo! ¡No me llamo Whilce Portacio! ¡Y no soy japonés! ¡Simplemente, firmo así!»

Lo importante es que sí es Whilce Portacio, el dibujante que va a dejar *X-Factor* de Marvel para meterse en tareas de argumentista y dibujante en la serie *Uncanny X-Men (La imposible Patrulla-X)*, recientemente vacante. Es el dibujante que ha ganado seguidores lenta pero constantemente, gracias a su trabajo en *The Punisher (El Castigador)*, *Alien Legion*, y más recientemente *X-Factor* y *Legion of Night*. ¡Que se llame como quiera!

«Al principio, quería dibujar cómics con el seudónimo de *Whilce*, que es como me llamaban en el colegio. Pensé que sería una buena idea para que no me reconocieran.» Buena idea, pues el estilo de Portacio es uno de los pocos totalmente irreconocibles en el panorama del cómic actual. «Mientras estudiaba arte hice un enorme esfuerzo durante cuatro años para no leer cómics. Tuve un profesor genial, que decía que todo estilo es imperfección. Si copias el estilo de alguien estás copiando sus errores y aumentándolos hasta que el fallo es obvio. Sólo quiero que me influya lo que hay en mi cabeza. No sé si ya he encontrado mi estilo, pero sé que sigo buscando.»

Empezó a buscar en el parvulario. La señorita repartió papel y lápiz a los críos, y después de dar la vuelta repitiendo «¡Qué bonito! ¿Qué es?», reconoció en el dibujo de Portacio al Apolo 5 despegando. Portacio vivía en Midway (donde tuvieron lugar grandes batallas navales en la Segunda Guerra Mundial), y ahí se graduó en dibujar aviones incendiados y buques hundiéndose. Su vecino le regaló una pila de cómics viejos, y Portacio se enganchó. Nos cita a dos de sus dibujantes favoritos de todos los tiempos –Jack Kirby y Neal Adams–. Sus dos personajes preferidos son *Silver Surfer (Estela Plateada)* y *Deathlok*. «Como puedes ver, soy un extremista. Así aprendo más. Aprendo de todos los dibujantes, incluso de los que no me gustan. Miro cualquier dibujo y veo en qué puedo cambiarlo, espero que para mejor.»

Portacio llegó a los *X-Men* de Adams mientras estudiaba el bachillerato en Hawaii, donde conoció a su amigo y entintador «muti» Scott Williams. Después de graduarse con sobresalientes, Portacio y su familia se mudaron a las Filipinas. «Mis padres querían que fuera médico, abogado o ingeniero. Por primera vez en mi vida me puse cabezota, y decidí seguir la carrera del

Dibujo: Whilce Portacio/Scott Williams.

El escritor/dibujante Whilce Portacio dejo *X-Factor*, pero se llevó a gran parte de su equipo a *The Uncanny X-Men*.

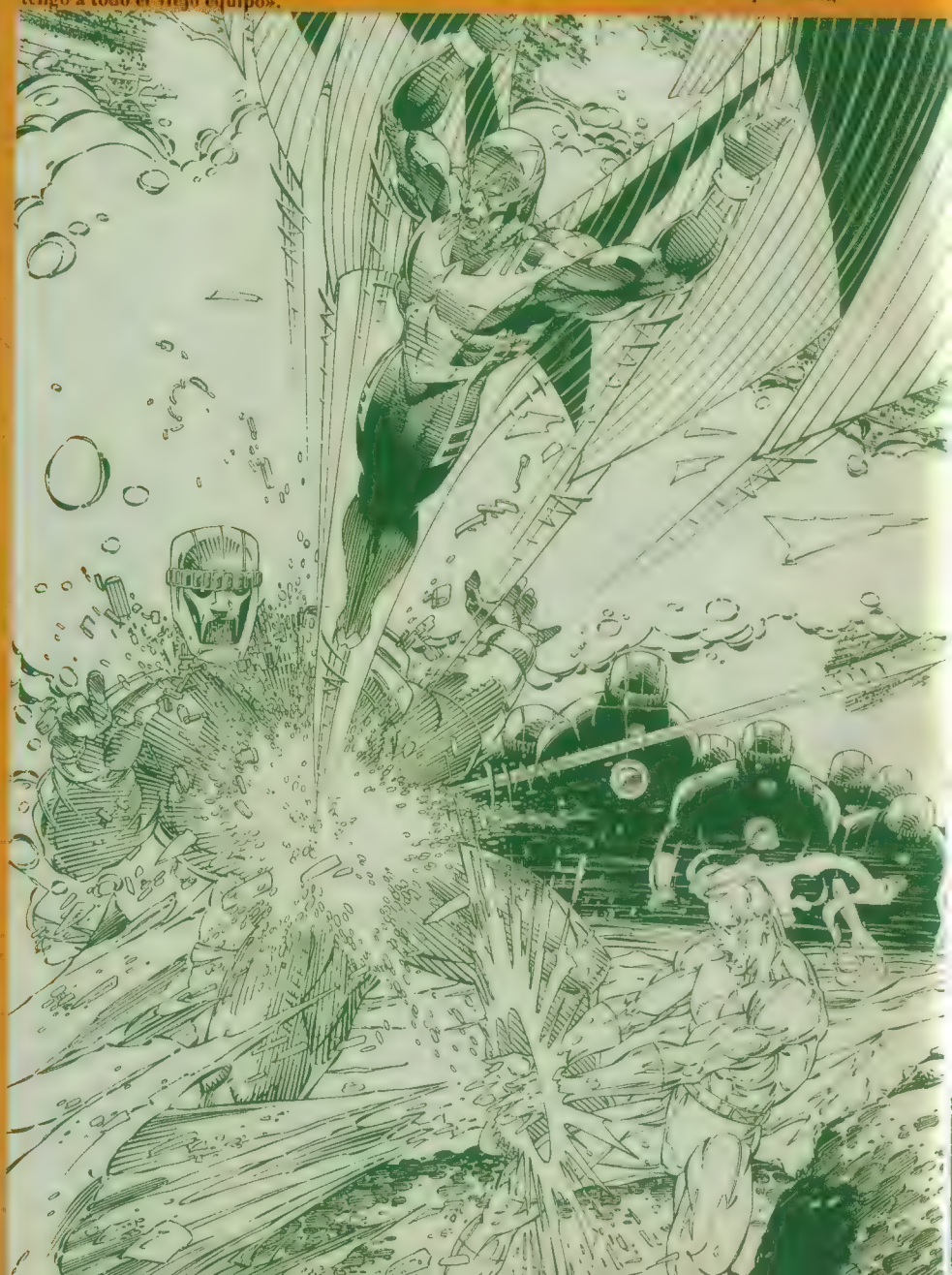
dibujo. Me encantaba la idea de crear algo de la nada.» Portacio se matriculó en bellas artes, e inmediatamente suspendió: «Mis padres vieron que algo no andaba bien conmigo, así que me enviaron aquí, a California.» Entregó su primer trabajo a los cuatro meses. Aunque *X-Factor* fue el primer gran éxito de Portacio en lo que el considera cómics de masas, su primer gran trabajo fue entintar el dibujo de Art Adams en *Longshot*, de Marvel. «Quise empezar como dibujante, pero no encontré nada. El editor Carl Potts me dijo que, mientras tanto, tratara de entintar, y me envió a *Longshot*. Sobre la marcha aprendía a contar historias. Carl me enviaba libros sobre cine, y con su ayuda lo conseguí.»

Conocido por su trabajo en *Alpha Flight* y *Alien Legion*, Portacio pronto alcanzó la fama gracias al Castigador, con los guiones de Mike Baron. «El Castigador me ha dado tiempo. Gracias a sus royalties, he podido relajarme un poquito.» Este tiempo extra ha permitido a Portacio trabajar en *Legion of Night*. Inicialmente el proyecto no le convencía, por lo que exigió leer primero el guión. «Fue leerlo y ver la historia en mi cabeza. Me sentí retado, y si me retan, siempre devuelvo el guante. Quería ver de lo que soy capaz. Desgraciadamente, debido a la falta de tiempo, no pude hacer todo lo que quise. Uno de mis mayores retos fue un flashback dentro de un flashback, con saltos a la realidad actual, un lío, pero un reto. *Legion of Night* fue mi punto de partida. Rompí con todos mis tabúes en ese formato. Me permite utilizar una paleta de infinitos colores, y la técnica de impresión nos permite mostrar a Scott y a mí lo buenos que somos.»

Portacio trabaja en los estudios Homage, en San Diego, con sus colegas «arti-X-tas» Jim Lee (**COMICS SCENE** núm. 6) y Scott Williams. «Es un ambiente muy productivo. Hay una competencia amistosa entre Jim y yo.» Portacio recuerda una anécdota en una convención, hace años, donde Lee y él estaban firmando libros. Lee empezó a firmar dibujando al lado del nombre una cabecita del Castigador. Portacio continuó dibujando cabecitas un poco más grandes, y Lee respondió dibujando pequeñas figuritas. Portacio dibujó una cabeza en la bolsa de uno de los coleccionistas, y Lee respondió dibujando personajes completos. «¡En un par de horas, la cola era inmensa, y Jim y yo dibujábamos escenas enteras! La competencia es muy sana en este estudio, porque cuando Jim dibuja una página especialmente buena, me inspira para tratar de hacer algo mejor. Y a nivel práctico no trabajas tan solo, y nos podemos ayudar uno a otro cuando hace falta.»

Los tres dibujantes han colaborado varias veces, de forma anónima o bajo el nombre de Homage. Portacio explica cómo funciona el equipo. «Para mí, Jim es el dibujante de cómic definitivo. Sabe cómo emocionar a los fans, y quiero aprender esto de él. Yo aporto una teoría muy sólida sobre la lógica de la luz y la interpretación. Cuando trabajas con personajes fantásticos en situaciones increíbles, creo que es mucho más verosímil –y mucho más fantástico– si dibujas de forma realista. El punto fuerte de Scott es entintar personajes y caras. Tiene un dibujo muy natural y fluido. Jim pone a los personajes en posiciones muy dinámicas, lo que a mí me cuesta bastante. Cuando hacemos un proyecto de los estudios Homage, Jim y yo nos reunimos para esbozar la historia. Jim pone los personajes y yo los hago actuar. Después viene Scott y lo entinta. Podría hacerlo dormido, incluso con los que nosotros consideramos garabatos.» «Cuando leía cómics, me gustaba pensar la idea de un "bullpen". Como si tuvieras a Jack Kirby mirando por encima del hombro, y que te dijera: "No está mal, pero ¿por qué no pruebas así?" Después me di cuenta que la vida no funcionaba así. Los estudios Homage te ayudan

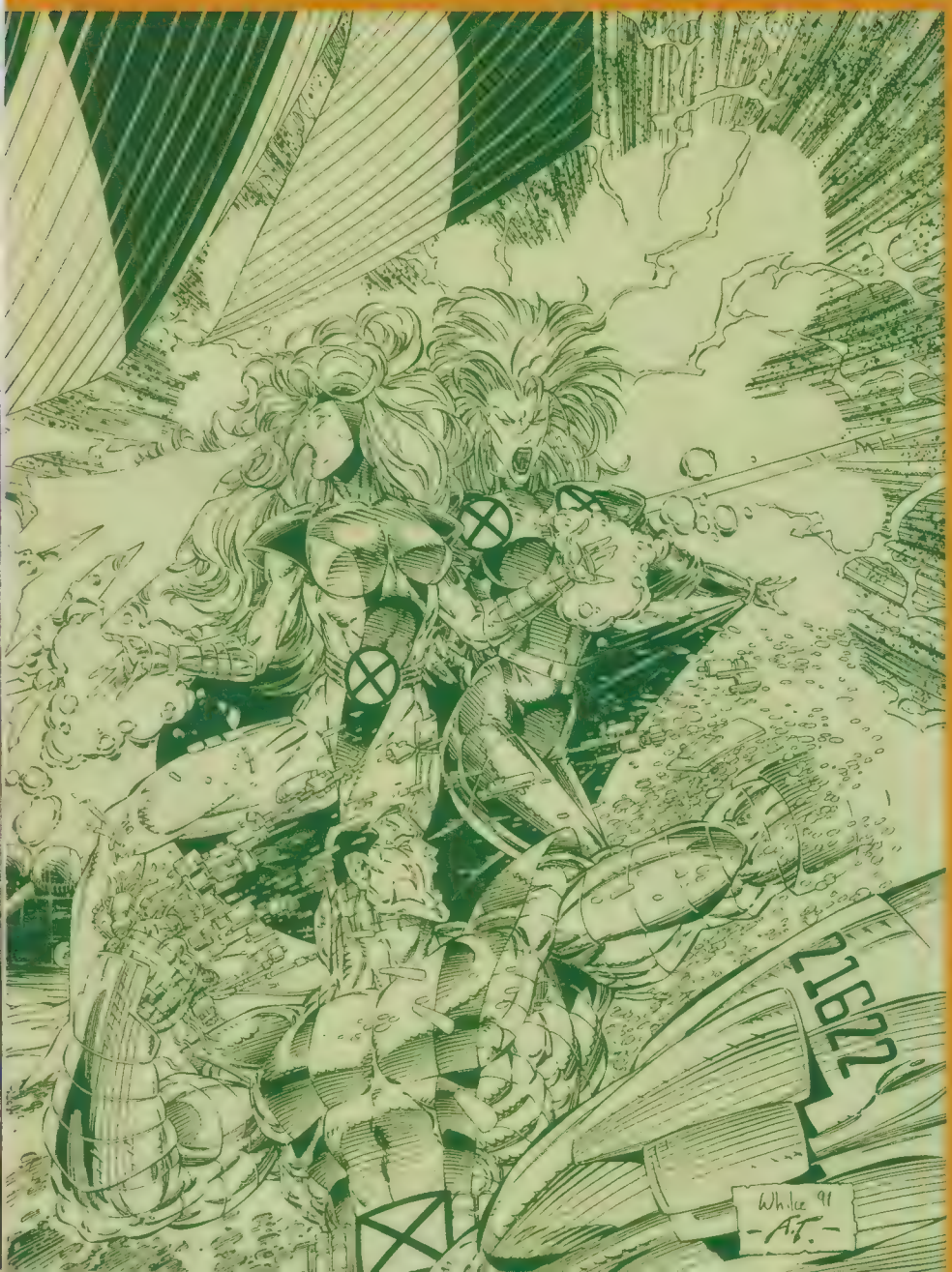
El principal motivo por el que Portacio aceptó hacer *Uncanny X-Men* es que «excepto Scott, tengo a todo el viejo equipo».



Shinobi Shaw «convence» a su padre de que es la persona adecuada para dirigir el nuevo Hellfire Club. (Der.)El dibujante ve su trabajo en *Legion of Nigth* como «mi punto de partida».

...YEAH, CAN DO ALL KINDS OF THINGS WITH IT...
...PEEK INTO THE GIRL'S SHOWER ROOM... TAKE A CROWBAR TO THE CHIN...
...INDUCE MASSIVE CORONARY SEIZURES...
AAAGH!
NNRGGH!!

Dibujo: Whilce Portacio/Art Thibert. Color: Oliver y Thomas.



mucho en este sentido. Sus personajes son famosos por su perfección, pero Portacio afirma que a menudo les encuentra fallos. «No tengo ningún problema para dibujar mujeres japonesas, pero a veces me cuesta un montón dibujar hombres caucasianos. Trabajo con lo que veo, pero al mirarme al espejo me cuesta mucho ver un héroe americano. Me encanta dibujar a gente normal. Aún estoy aprendiendo. Si un dibujante dice que está aburrido o que no puede hacer nada más, está muerto.»

Portacio empezó a dibujar y escribir los guiones de *The Uncanny X-Men* en el número 281 USA. Aprovechó la primera historia para ordenar la situación, con la ayuda de Jim Lee. «Mis responsabilidades incluyen eliminar a Pierce, la Reina Blanca y desarticular a los *Hellions*. Además, tenía que introducir a los *Sentinels* (Centinelas), e introducir el guión de los *Upstarts* relacionado con los X-Men.» Aunque muy reacio a revelar demasiado, Portacio nos explica alguno de sus planes futuros. «El hijo de Sebastian Shaw crea un nuevo Club del Fuego Infernal. El rito de iniciación de sus nuevos miembros es matar a uno de los socios del antiguo Club del Fuego Infernal. A los nuevos miembros se los conoce como los *Upstars*. Uno de los poderes de los Upstarts es traer cosas del pasado y futuro a nuestro tiempo. Así es como traen a los Centinelas desde el futuro.»

Para mejorar la calidad del producto y de la fecha de presentación, Portacio pidió ayuda a Lee en el primer episodio. «Pensé que si mi trabajo era eliminar gran parte del mundo de los X-Men, no debía leer ninguno de sus cómics, no fuera que me encariñara de algún personaje y después no pudiera matarlo. Por tanto, pedí a Jim que me echara una mano, porque había estado trabajando en el proyecto y conocía perfectamente a todos los personajes. Los guiones de Jim son muy abiertos, lo que nos dio mucha flexibilidad.»

Después de poner los cimientos para

futuros proyectos, incluyendo un cruce con la serie *X-Men* en el décimo episodio, Portacio quiere explotar la idea del guionista John Byrne sobre el *Alpha Sentinel (Centinela Alfa)*. «Byrne y yo estamos de acuerdo en cómo hacer evolucionar a los personajes. No me importaría coescribir los guiones con él. Tiene ideas muy buenas.»

Los rumores que corrieron sobre que se le ofreció *The Uncanny X-Men* a Portacio antes de que Lee se marchara son ciertos. Portacio no aceptó porque no conocía bastante a los personajes. «Cuando Jim me llamó diciendo que *X-Factor* estaba disponible acepté porque casi todos los *X-Men* originales estaban en él. El único motivo por el que hago *Uncanny* es porque, excepto Scott, tengo a todo el viejo equipo.»

Como Portacio es un fan de los *X-Men* originales, y Byrne es conocido por su vuelta a las raíces del cómic, parece razonable esperar cambios muy importantes en *Uncanny X-Men*. Por ahí van los planes de Portacio de llevar la colección de vuelta a la escuela, para volver al punto de vista original de Xavier sobre los X-Men.

«En el comienzo, eran sólo un puñado de mutantes. Ahora, son países enteros. Dependiendo de dónde estás, eres parte de la mayoría o de la minoría.» Hay planes para que al menos un nuevo miembro se una muy pronto a los mutantes. Según Portacio, se basará en el contraste: «Es un personaje llevado al equipo en contra de su voluntad y la de sus compañeros por Xavier. Al forzarlo en el equipo todos están con los nervios de punta. Nadie se explica por qué no quiere entrar en un grupo tan genial. Pero Charles tiene sus motivos para meterlo en el grupo.»

«Este nuevo personaje tiene el potencial de ser diez veces más malvado que Magneto, o de tomar el papel de Scott como líder. Xavier es el que lo empuja hacia el buen camino. Este fue el sueño original de Xavier para los X-Men.»

«Tormenta no quiere que se quede en el equipo, porque cree que es un mamoncete arrogante. Hay un choque de personalidades entre él y Wolverine. Para él, Peter es un tío genial. Físicamente, Coloso es el prototipo de lo que el nuevo quiere ser, pero piensa que Peter pierde el tiempo mejorando sus músculos, no vale la pena. Jean, por supuesto, dará rienda suelta a sus instintos maternales.»

Portacio prefiere hablar de los personajes por su nombre de pila que por su nombre de guerra. Cree que eso le permite acercarse más a ellos. «Lo hago con todos menos con Angel. No conozco aún bien a este Warren -es un personaje totalmente diferente. Conozco bien a los demás gracias a *X-Factor*.»

Cando le preguntamos si cree que hay demasiadas series en el mercado, Portacio nos sorprende: «Sí. Si tienes que dibujar dos mil cómics con dos dibujantes, no importa cuánto les pagues que no vas a conseguir dos mil cómics buenos.» Portacio cree que hay demasiado poco talento en el mercado, en relación al volumen de títulos producidos. Cree que con los X-Libros, Marvel ha tenido mucha suerte al tener a buenos dibujantes en varias series simultáneamente. Piensa que es un buen momento para hacer crecer la X-Línea «Sí, es un riesgo. Pero este es un negocio arriesgado.»

De aquí a seis meses, Portacio no va a hacer nada, aparte de los *Uncanny X-Men*. «Quiero concentrarme en ponerme al día, y después ya veremos. No me molestaría volver a trabajar con Mike Baron. Decía algo de un proyecto *Nexus*. Tampoco me molestaría volver a trabajar con Steve Gerber. No me parece que trabajar para un escritor sea un paso atrás en mi carrera... a no ser que su guión sea muy malo. Me gusta escribir mis propios guiones porque es un reto, pero no me molesta trabajar con otros guionistas.» El objetivo de Whilce Portacio es dirigir una película. «Me gusta el cómic, porque cabe todo lo que me gustaría crear, y puedes dirigirlo y controlarlo todo. Me gustaría llegar a la pantalla. Me gusta ponerme metas altas. Si disparas al Sol y le das a la Luna, ¿es un fallo?» En absoluto, se llame como se llame. CS

"AND MY KINGSHIP IS ASSURED!"
THESE SENTINELS SEEM DIFFERENT FROM ANY WE HAVE BATTLED IN THE PAST.
BUT NOT SO DIFFERENT THEY CAN RESIST THE POWER OF MY ARMORED FORM!
I'M FREE!
THAT'S ONE I OWE YOU, X-MAN!

Puede que Pierce y la Reina Blanca ya no estén, pero eso no quiere decir que vayan a faltar malos en *Uncanny X-Men*.

Todos los personajes X-Men y Legion Of Nigh: © y TM 1991 Marvel Entertainment Group. Dibujo: Whilce Portacio/Art Thibert.

Un superhéroe madura cuando encuentra un nuevo hogar en DC Comics

Por T. L. JOHNS

EL ASUNTO GRIFFIN

Arte: Matt Wagner

Imagínate: durante los últimos veinte años has trabajado para los extraterrestres como héroe mercenario. Tienes un nuevo cuerpo, pero sigues manteniendo tu espíritu juvenil y tus ideas. Sientes nostalgia de la Tierra y te conviertes en prófugo, cambiando no sólo las vidas de aquellos a los que creías muertos, sino tu propio planeta. ¿Qué es lo que puede hacerse en un caso así?

Estas y otras cuestiones son respondidas por Dan Vado y Norman Felchle en su nueva serie, en formato prestige, *The Griffin*. Anunciado como «un superhéroe que ha madurado», Vado describe a Matt Williams (alias *The Griffin*). «Podría decirse que es Superman y el Capitán América a la vez. Es muy fuerte, y ha estado fuera del tiempo durante veinte años. Ahora regresa a un mundo que ha cambiado bastante. Además de esto, *The Griffin* es difícil de definir. Tiene elementos de ciencia ficción, como cualquier cómic que se precie, y mis propias observaciones personales.»

Con el encargo de traer de vuelta a Matt con los acacianos tenemos a Carson, del que Vado dice que es «muy divertido».

«La idea se me ocurrió hace cinco años; lo que intentaba era crear un universo de personajes coexistentes, para la línea de Slave Labor Graphics (que Vado publica actualmente). Pensé el título, y que el héroe sería una mezcla de mis dos personajes favoritos. Lo comenté a varios dibujantes, pero cada uno tenía sus propias ideas. Se lo endosé a otro equipo creativo, pero nadie me vino con lo que yo esperaba. Entonces fue cuando pillé a Norman Felchle. El tenía la visión correcta. Me gustaron sus dibujos del héroe y los aliens. Mira las cosas con un sentido del humor muy sutil. Sabía que trabajaríamos muy a gusto juntos.»

«Me llevó más de un año ponerme manos a la obra con Norman, y otro año redondear el proyecto. Y eso que hasta ahora sólo hemos publicado tres entregas.»

Los orígenes de *The Griffin* en la editorial independiente Slave Labor aún no están muy claros para Vado, que aprendió algunas lecciones allí. «La gente que trabaja para nosotros acaba marchándose, algunos para hacer proyectos nuestros por libre, y otros para trabajar con editores más grandes. Decidí que era hora de ponerse a trabajar en algo que mereciera la pena, y ver qué es lo que pasaba. Tenía un amigo en la DC, le enseñé el guión y le pregunté: "¿Lo quieres?" Me contestó que lo enseñaría en la casa. Me lo devolvió a la semana siguiente y dijo que sí. El contrato en firme tardó más de un año. Por suerte, soy mejor guionista que editor», bromea Vado.

«Publico cómics porque quiero ver concretadas mis propias ideas. Y porque quería escribir las cosas que siempre he querido leer. No es un camino de rosas, y no he ganado dinero haciéndolo. Al cabo de un tiempo, me olvidé de por qué lo estaba haciendo. Si el hacer un cómic para DC supone que puedo editar mejores cómics independientes, entonces la cosa promete. Y me estoy divirtiendo más trabajando para DC que publicando mi propio material. Una de las cosas más difíciles de aceptar de publicar un cómic mío es que no puedo permitirme pagarle un salario decente a las personas que han de dibujarlo. Trabajando para DC, ahora veo que Slave Labor es lo que es, un grupito de personas haciendo lo que de verdad desean hacer.»

Aunque *The Griffin* es un experimento para DC, Vado asegura que hay más conejillos de indias que saldrán a la luz pública dentro de poco. «Lo hicieron con *Ms. Tree*. Somos los segundos, pero creo que hay más cosas de este estilo. Cuando DC escogió nuestra idea, también escogió a un equipo creativo. Lo único que tenían que aportar era un entintador. Ahora Marvel ha sacado *The Trouble With Girls* y *Captain Confederacy*. Este es un buen principio para muchos personajes independientes, que así gozarán de mayor difusión.»

«Nuestro editor es Archie Goodwin, que me pidió que escribiera a mi manera, de la manera que lo haría si lo estuviera publicando yo. Los primeros números han sido reescritos y redibujados a mi entera satisfacción. Es la misma historia, pero ahora es mejor. Estoy orgulloso de que sea una producción Slave Labor, pero quiero que la gente piense en él como en un cómic DC.»

«Es como esos chicos que en el instituto son capitanes del equipo de fútbol, salen con todas las animadoras y sólo sacan sobresalientes. Esos chicos son tan inteligentes que no se dan cuenta de lo repelentes que llegan a ser.»

Los lectores conocerán a un montón de personajes, entre ellos nuestro protagonista, *The Griffin*, Matt Williams. «No siempre ha sido un personaje muy familiar para mí –aclara Vado– pero es que llevo mucho tiempo con él. Acabar esta historia fue como cerrar un capítulo de mi vida, pero no es una extensión mía. Si Matt Williams fuera real, charlaríamos y nos llevaríamos bien, pero no tenemos demasiadas cosas en común. Matt tiende a no pensarse dos veces las cosas, es como un niño. Yo me tomo la vida de otra manera.»

«Es como esos chicos que en el instituto son capitanes del equipo de fútbol, salen con todas las animadoras y sólo sacan sobresalientes. Esos chicos son tan inteligentes que no se dan cuenta de lo repelentes que llegan a ser. Van así por la vida, y nunca aprenden. Matt nunca ha aprendido, porque no ha encontrado nada que le supere, sobre todo después de convertirse en superpoderoso. Cuando regresa, espera que

Dan Vado describe *The Griffin* como un cómic de superhéroes con elementos de ciencia ficción.

THIS IS TURNING OUT TO BE MORE COMPLICATED THAN I THOUGHT IT WOULD BE
I THOUGHT YOU WOULD ALL JUST BE HAPPY TO SEE ME.
ESPECIALLY YOU, JANET. I THOUGHT YOU WOULD WAIT FOR ME.
WAIT FOR WHO? A DEAD MAN? YOU CAN'T JUST POP BACK IN AFTER TWENTY YEARS AND PICK UP WHERE YOU LEFT OFF!
THIS IS SO LIKE YOU, MATT. YOU NEVER THINK ABOUT ANYONE BUT YOURSELF.
WHEN I FIRST SAW YOU I WAS HAPPY...
BUT NOW I'M ANGRY BECAUSE I CAN SEE THE LAST TWENTY YEARS HASN'T CHANGED YOU A BIT. YOU'RE STILL A JERK!
WELL, I'VE GOT NEWS FOR YOU PAL! THE WORLD DOESN'T REVOLVE AROUND YOU!

Todos los dibujos de *The Griffin*: Norman Felchle/Mark McKenna

Arte: Matt Wagner

todo el mundo lo adule y se lance a besarlo, dándole las gracias. En vez de eso, todos están molestos. Esta es la primera vez que la gente se enfada con él. Así que empieza a madurar y a darse cuenta de que es responsable de todo lo que hizo.»

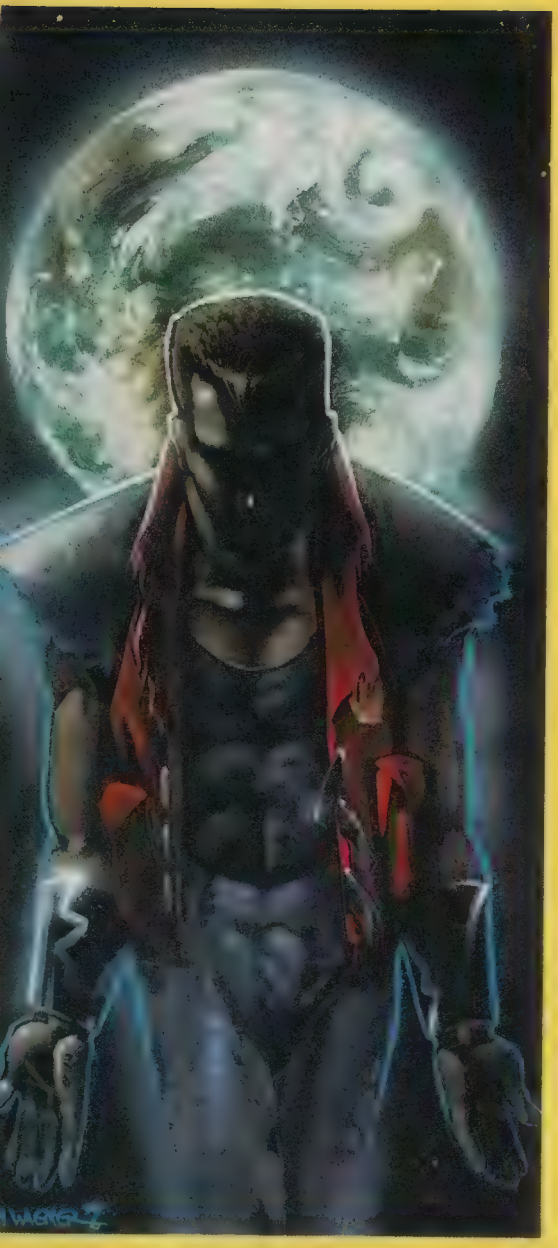
Incluso el símbolo que Matt usa, el grifo heráldico, es más propio de su imaginación infantil que de una apreciación mitológica. «Cuando Matt es reclutado como supersoldado alien, le dejan que escoja un símbolo. Es para identificarle, y tiene que figurar en todas sus cosas. Matt escoge el símbolo del grifo, que ve en una lata de cerveza. Un símbolo mitológico primitivo, que todos recuerdan de la escuela y que ahora sólo sirve para vender cerveza. Es como Matt, incapaz de comprender ese significado mitológico.»

A pesar de sus veinte años de ausencia, su familia y amigos no le dan una calurosa bienvenida precisamente...

Norman Felchle, el dibujante, añade: «Hasta en el nombre que le dimos al personaje hay algunas cosas divertidas. Dan cree que le llamó Matt Williams, como el tercer

Norman Felchle revisó y cambió la idea de Vado de un Stomu «de un metro escaso».

Carson y Matt se aporrean, pero es San José de California quien sale perdiendo.



Arte: Matt Wagner

Matt se arrepiente del sufrimiento que ha causado, pero la gente no le dejará «colgado».

Cuando Vado habla de los aspectos de ciencia ficción es obvio que le ha dado muchas vueltas en la cabeza a esos personajillos extraterrestres, amarillos y oblongos: los acacianos. «Los acacianos se llaman así por su color, como el de la acacia. Siempre hablan del Imperio, pero su imperio lo es tanto como el Imperio Británico en la actualidad. Tengo muy presente toda su realidad cultural, pero es tan complicada, que al menos no la veremos en esta serie.»

«Los acacianos se llaman así por su color, como el de la acacia. Siempre hablan del Imperio, pero su imperio lo es tanto como el Imperio Británico en la actualidad.»

«Tal y como *The Griffin* fue concebido, se suponía que sería una serie en doce volúmenes. Al final ha quedado en seis, formato prestige, con lo que el número de páginas es el mismo. Si va bien, habrá más historias. Si DC quiere convertirlo en serie regular, se puede hacer.»

Los nuevos lectores se sorprenderán de ver que Griffin no es parte del Universo DC. «Si el chico llega a la Tierra y empieza a armar jaleo, el resto de héroes llegarían para ver qué es lo que pasa. El cómic vendería mejor así, pero sería mucho más restrictivo en la historia.

Además de Matt Williams, hay otros personajes en la historia. «Veremos a Carson, un chalado al que los acacianos han enviado para traer de vuelta a Matt: es muy salado. Hay una mujer, superviviente de un experimento acaciano. Se esconde en la Tierra, para evitar que la historia se repita... y se repite.»

Los lectores de *The Griffin* también podrán ver al compañero acaciano de Matt, Stomu. Estará al lado de Matt hasta el final. «Stomu es parte integral del asunto, es creación de Norman. Yo lo escribí y él acabó de perfilarlo.»

«Quería que Matt tuviera un amigo –remarca Felchle– Como que Dan había imaginado toda esa cultura alien, le propuse un amigo extraterrestre. Dibujó un tipo de metro escaso. Yo le dibujé un tipo enorme y amarillo, con una personalidad no demasiado seria, que ayuda a quitarle hierro a las cosas.»

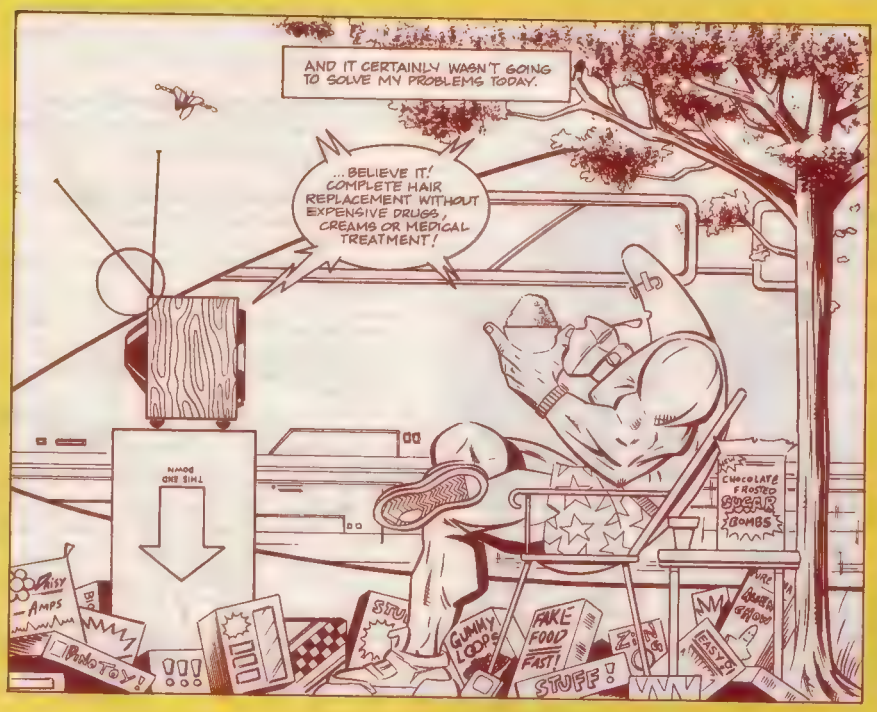
«La portada es de Matt Wagner, y creo que atraerá la atención de la gente. DC está encantada con todo el asunto. A mi me fastidia un poco tener que estar diciéndolo constantemente, porque si no fuera un buen cómic, no estaría haciéndolo. Me asusta pensar que habrá miles de personas que lo leerán, y que se lo recomendarán a sus amigos. Espero de todo corazón que funcione bien. Tengo muchas historias que contar, y me gustaría que la gente quisiera escucharlas.» CS

La personalidad de Felchle viene reflejada en personajes como Stomu.

base de los San Francisco Giants, inconscientemente. La madre de Matt Williams le llamó, nos reímos mucho del lapsus.»

Aunque parezca que *The Griffin* es un cómic con mucha letra y poca acción, la verdad es que ocurren muchas cosas tras la llegada de Matt a la Tierra, incluyendo la destrucción de San José, la ciudad natal de Dan Vado, en el segundo número.

«Hay escenas de lucha muy buenas. No quiero contar demasiado. Veréis de verdad cómo el chico madura. Son más de doscientas páginas de cómic, y hay algo importante prácticamente en cada página. No estamos resolviendo un misterio, sino tratando con personajes, viendo cómo cambian. En muchos cómics, después de toda una serie de acontecimientos, los personajes son los mismos que seis números atrás. Los míos, no; al final son personajes diferentes. Los lectores apreciarán esos cambios, y se preocuparán por ellos. Eso es lo que intento lograr.»


AND IT CERTAINLY WASN'T GOING TO SOLVE MY PROBLEMS TODAY.
...BELIEVE IT! COMPLETE HAIR REPLACEMENT WITHOUT EXPENSIVE DRUGS, CREAMS OR MEDICAL TREATMENT!
THIS END DOWN
CHOCOLATE FROSTED SUGAR BOMBS
GUMMY GODS
FAKE FOOD FAST!
STUFF!
EASY!

Todo el arte de *The Griffin*: © 1991 Dan Vado y Norman Felchle/Cortesía de DC Comics Inc.

Un poco de castigo

Por HANK KANALZ

Cuando el Castigador llega a las Highlands, los páramos se llenan de sangre.

«Si toda la violencia del mundo tuviera lugar en la pantalla o los cómics, viviríamos mucho mejor», dice Cam Kennedy, con su pegajoso acento escocés. Dibujante en funciones de una nueva novela gráfica del *Punisher (Castigador)* de Marvel, llamada *Blood on the Moors (Sangre en los páramos)*, Kennedy no es un novato en los cómics de combate. Ha trabajado en *Light and Darkness War (Las guerras de la Luz y la Oscuridad)* de Epic, *Outcasts* de DC, y *Judge Dredd* y *Rogue Trooper* de Fleetway.

Nacido y residente en Escocia, nos habla de los cómics de su infancia. Era difícil conseguir cómics americanos, pero Kell recuerda muchos cómics Dell. «Principalmente *Tom y Jerry*, o *Bugs Bunny*. Pero no acababan de convencerme. Lo mío eran los cómics de Jack Kirby, sus cómics de guerra. Tenía una colección genial del *Sargento Rock*, pero cuando me marché de casa, mi madre se los dio a un boy-scout que venía pidiendo cosas para una tómbola benéfica.» Opina que su dibujo es «fuerte y grumoso» debido a la influencia de Kirby.

A diferencia de otros dibujantes, Kennedy no pensó en dedicarse a los cómics. «Sabía que terminaría dibujando una cosa u otra.» Estuvo algunos años trabajando como aprendiz de dibujante en un estudio de Glasgow «La mejor enseñanza posible. Lástima que no sea tan fácil que le cojan a uno como aprendiz hoy en día.»

Además, Kennedy pasó seis años en Francia concentrado en la pintura. Allí llegó a exponer varias veces su trabajo, y montó un estudio de pintura con un compañero. Cuando volvió a Escocia en 1978, un amigo le sugirió que se dedicara a los cómics. «Dibujé algunas escenas y las envié a una casa de Londres, IPC Magazines se llamaba entonces, y me enviaron un guión a vuelta de correo. ¡Y ya está! Estuve trabajando mucho tiempo para ellos.» Kennedy comenzó con *Battle* y después pasó a *2000 A.D.*, donde contribuyó a *The VC's*, *Judge Dredd*, y *Rogue Trooper*.

Trabajando para IPC, Kennedy conoció a los guionistas Alan Grant y John Wagner, con los que produjo *Outcasts* para DC en 1988. Estos compatriotas escoceses son también el equipo creativo de *Blood on the Moors*. «Había estado hablando con Alan sobre escribir un guión, y se ofreció a echarme una mano. Más adelante le pregunté si tenía alguna idea concreta, y me dijo que no. Pero a mí sí que se me había ocurrido un personaje, llamado el Clansman (El Jefe del Clan). Puede que cambien el nombre en Estados Unidos, pero el hecho es que es un tipo de dos metros de altura que lleva una mandoble de metro ochenta de largo.» El Clansman es un espíritu basado en las leyendas artúricas, que ayuda al Castigador en este cómic. «Bueno, se me ocurrió el personaje y Alan añadió que volverá cuando Escocia más lo necesite.»

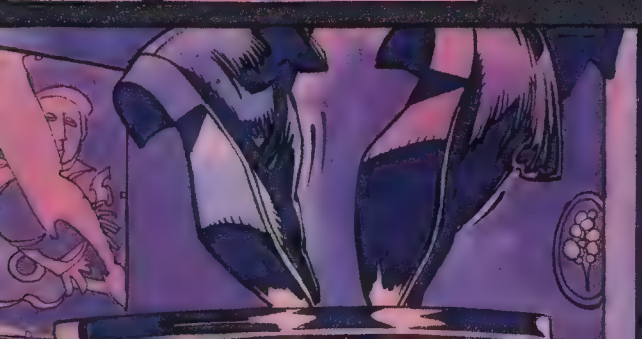
El Clansman, Ian Og, fue asesinado en la Masacre de Glencoe en 1692. En el guión, basado en un hecho real, Ian Og es un guerrero que muere defendiendo su pueblo contra un ataque inglés y de los miembros del clan Campbell. «Los Mac Donald vivían en las montañas, y las tropas asaltaron su poblado a primera hora de una mañana, matando a hombres, mujeres y niños. Aún hoy en día muchos miembros de ambos clanes no se dirigen la palabra.»

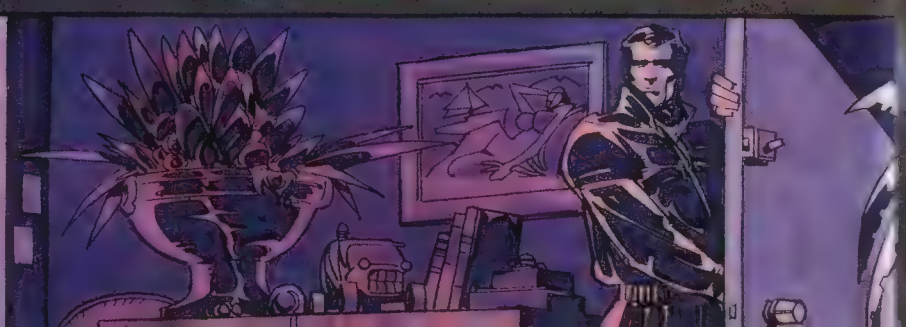
Al enterrar a Ian Og, una vieja bruja maldice su espada, diciendo que volverá en la hora de mayor necesidad para Escocia. Kennedy compara al Clansman con el indio americano «Es un guerrero que puede sobrevivir en las montañas escocesas. Además, siendo un espíritu, puede usar determinado tipo de magia.»

En una convención de hace un par de años, Kennedy conoció al editor en jefe de Marvel, Tom DeFalco, y le expresó su interés en hacer algo para su editorial. Kennedy explica (en una dester-

Todos los dibujos de *Blood* Cam Kennedy.

Mejor que los malos se estén quietos cuando *Blood on the Moors* traiga al Castigador a Escocia.





Cuando el Castigador dice que no a las drogas «es algo personal», afirma Kennedy.

y podamos sacarlo de nuevo. O si no, devolvemos a Frank a los Estados Unidos. Creo que a los lectores americanos les gustará mucho, especialmente a los que apreciaron la película *Los Inmortales*.»

Aunque la fama y el futuro del Clansman son un misterio, los del Castigador están bien claros. Kennedy cree que parte de la popularidad del héroe viene de la necesidad de la gente de creer en la justicia. «Todo el mundo conoce a alguien que conoce a alguien que se ha metido en un lío con las drogas. Aquí se les pega una paliza a los malos. Y en el caso del Castigador... es algo personal.»

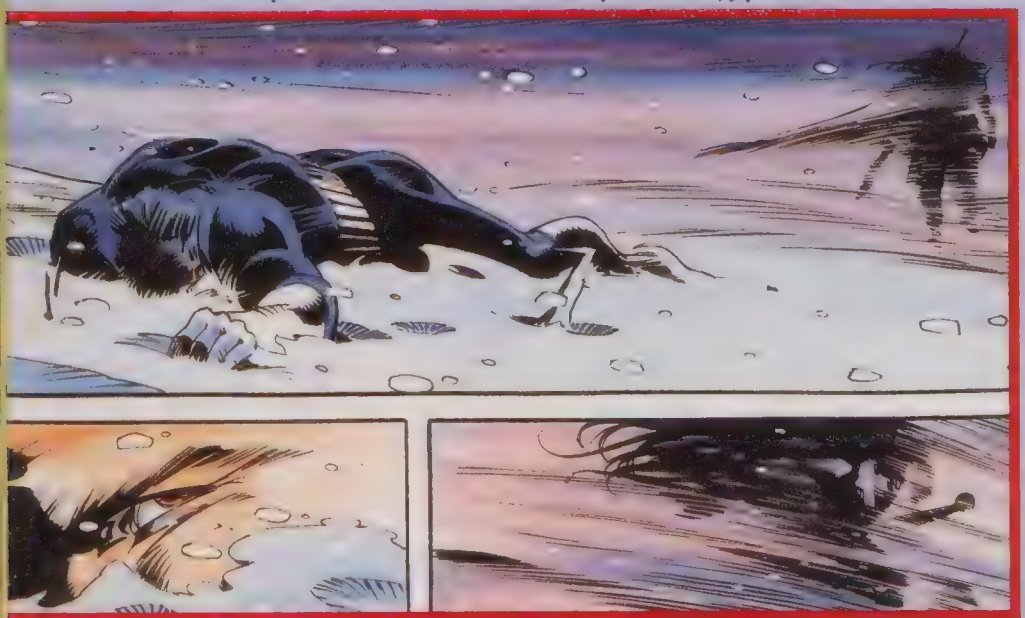
«Veo a Frank Castle como alguien realmente alterado por la masacre de su familia. Soy un padre de familia, y entiendo el punto de vista de Castle. Y mucha gente piensa también: "¡Vamos, Frank! ¡A por ellos!".»

Los lectores deberán tener en cuenta que hay una conexión entre este relato y el cómic de Spider-Man en Escocia *Spirits of the Earth*, pero que no tiene nada que ver con el guión. Hace un par de años, Vess y su señora se cambiaron la casa para las vacaciones con Kennedy y su mujer. Así, Vess vivió en las islas Orcadas y Kennedy en Nueva York. Aparte de esto, las dos historias no tienen nada que ver.

El ambiente del libro debe mucho al errático clima escocés, que tantas historias de fantasmas y terror ha inspirado. «Puede ser mágico. A veces, llueve en Escocia y te hace pensar en el sol de California, pero a veces también luce el sol. Y a veces está oscuro. Digo "oscuro". Y con esa brisa que sopla a través de la hierba, o el viento entre los árboles. Si casualmente estás mirando un castillo se te dispara la imaginación. Esta tierra ha inspirado tantas historias... Ya entiendo por qué escribieron *Los Inmortales*.»

Las puestas de sol en las islas Orcadas también llaman a la inspiración. Kennedy recuerda una visita del guionista Tom Veitch. «Tom vino hace tres o cuatro años. El sol se estaba poniendo, justo antes de caer la noche. El horizonte era exactamente perfecto. Tom me miró y dijo: «¡Me imagino a los barcos vikingos tocando tierra!» Kennedy trabaja actualmente con Veitch en una miniserie de *Star Wars* para Dark Horse, y ambos han colaborado en *The Light and Darkness War*, para Epic.

El Clansman aparece en la hora de más necesidad para Escocia, y para Castle.



Blood on the Moors y *Star Wars* no bastan para mantener a Kennedy ocupado. Está terminando de entintar un par de episodios de *Batman* de John Wagner y va a colaborar en *El garage hermético* de Moebius. «Parece que *Blood on the Moors* ha gustado a Marvel, y dicen que coja otro personaje. Les dije que a lo mejor hacía algo con los X-Men o Wolverine. Odio decirlo, pero me gustaría hacer algo con uno de los mejor vendidos. Si usas personajes famosos, tu trabajo lo ve mucha más gente –añade con una risita– y sacas más derechos de autor, lo que no viene nada mal.»

Cam Kennedy visitará USA el verano que viene para asistir al Salón del Cómic de San Diego. «Me hace mucha ilusión. Para cuando vaya, habré avanzado mucho en el trabajo. El tener fans en América me emociona mucho. Es muy agradable ver que a la gente le gustan los cómics. Y mientras leen cómics, no van por ahí haciendo barbaridades. Al menos, no deberían, ¿no?» CS

Todos los dibujos de Punisher/Blood: Trademark & © 1991 Marvel Entertainment Group

AHORA PUEDES VERLOS A UNA HORA MENOS MOLESTA

Pedidos por teléfono
(93) 318 83 16
(93) 318 82 16
Horario de 10 a 20.30
Resto del día,
contestador automático
Pedidos por Fax
(93) 302 60 47
Para más información,
consultar IBERTEX

VERGARA RAPID
C/. Vergara, 8 - 08002 Barcelona

RECORTE O FOTOCOPIE ESTE CUPON

DESEO RECIBIR LOS TITULOS CONTRA REEMBOLSO ☐ O POR TALON ☐ GASTOS DE ENVIO: 300 PTAS.

☐ **EL ABOMINABLE HOMBRE DEL BOSQUE**
BART, EL GENIO _____ **2.495 PTAS.**

☐ **BART, EL GENERAL**
HOGAR, AGRIDULCE HOGAR _____ **2.495 PTAS.**

NOMBRE Y APELLIDOS .....
DOMICILIO .....
POBLACION ..... EDAD .....
PROVINCIA ..... Cód. Postal ..... Tel. .....

SOLO VHS

TERROR, NIHILISMO
Y SUPERHEROES
ediciones
zinco
Hace 40 años desapareció...
¡Ahora regresa para traer
el Infierno a la Tierra!
kideternity
UNA SERIE PRESTIGE EN TRES PARTES
Creada por Grant Morrison y Duncan Fegredo
TM DC Comics Inc. © 1991 All Rights Reserved.

Misterios de la mente

James Hudnall crea un mundo lleno de conspiraciones, muerte y psicópatas.

Por MICHAEL BERRY

James D. Hudnall se considera uno de los secretos mejor guardados del mundo del cómic. Un guionista que, a pesar de disfrutar tramando vastas conspiraciones internacionales y presentando personajes con complejos perfiles psicológicos, es un perfecto misterio para los fans del género. A pesar de su trabajo en *Espers* de Eclipse, *Lex Luthor: Biografía no autorizada* de DC, *Interface* de Epic, y *StrikeForce: Morituri* y *Alpha Flight* de Marvel, aún no ha visto su nombre reconocido en el Olimpo de los cómics.

Pero Hudnall espera que todo esto cambiará con su nueva miniserie prestige para DC, en tres episodios: *The Psycho (Los Psicópatas)*. Dibujado por Daniel Brereton, el guión tiene suficientes agentes secretos, superhombres y sorpresas para llenar una novela de Robert Ludlum.

Según el escritor, *Psycho* no tiene nada que ver con el Universo DC. «Ocurre en un mundo alternativo. Durante la Segunda Guerra Mundial, el gobierno americano inventó una droga que convierte a quien la toma en superhéroe. El primer hombre que la probó mató a Adolf Hitler en 1940, con lo que la guerra acabó rápidamente y las economías europeas no cayeron en la bancarrota.»

Como consecuencia, no llegó a inventarse nunca la bomba atómica. Las armas secretas de los gobiernos son los metahumanos. En este mundo no eres un superhéroe porque sí, solo un FCO («Freelance Costumed Operatives», Agentes Contratados bajo Disfraz), más conocidos como *Psychos*.

Con una balanza del poder tan alterada, la política mundial no se parece en nada a lo que estamos acostumbrados.

«La mayoría de los países europeos conservan sus colonias. Las mantienen bajo control utilizando a los FCO para eliminar a los disidentes. A Castro lo echaron a patadas, y Cuba es una democracia. Oriente Medio está bajo la batuta británica, y los franceses siguen en el norte de Africa.»

La miniserie se centra en la historia de un agente de la CIA, Jack Reilly, a quien el autor describe así: «Es un tío normal, al que no le gusta su trabajo. Algo sucede en América del Sur que obliga a sus jefes y a él a ponerse en marcha, y es reasignado al departamento SIN (Super Inteligence Network, Red de Super Inteligencia), destinado a controlar las actividades de los superhombres.»

Se envía a Reilly a espiar a un pequeño país que ha prometido residencia libre de impuestos a todos los superhumanos que lo deseen, convirtiéndose en una pieza importante de la política de disuasión, como si tuviera armas atómicas en nuestro mundo. De alguna manera le descubren, y envían tras su pista a asesinos superhumanos, llamados los Nighthunters (Cazadores de la Noche). Reilly escapa, pero al precio de abandonar a su novia detrás.

Si quiere salvarla, no puede volver como

una persona normal, y decide arriesgarse a tomar una dosis de XDL, la droga que crea superhombres. Los efectos del XDL varían impredeciblemente en cada sujeto, con lo que una dosis puede matarte, volverte loco de remate o llenarte de superpoderes. Y aún si te convierte en superhombre, corres el riesgo de que te vuelva loco al cabo de un tiempo.

«En el caso de Reilly no estás seguro si está loco o no, pero al terminar el proceso está definitivamente desequilibrado.»

Pero esto es la cara mala del tratamiento. Además, Reilly obtiene una serie de utilísimos poderes. «Es más fuerte y más rápido. Puede respirar bajo el agua, escuchar las ondas de radio, y si lo desea, ver con rayos infrarrojos. Pero sigue confiando sobre todo en su cerebro y en su retorcido sentido del humor.»

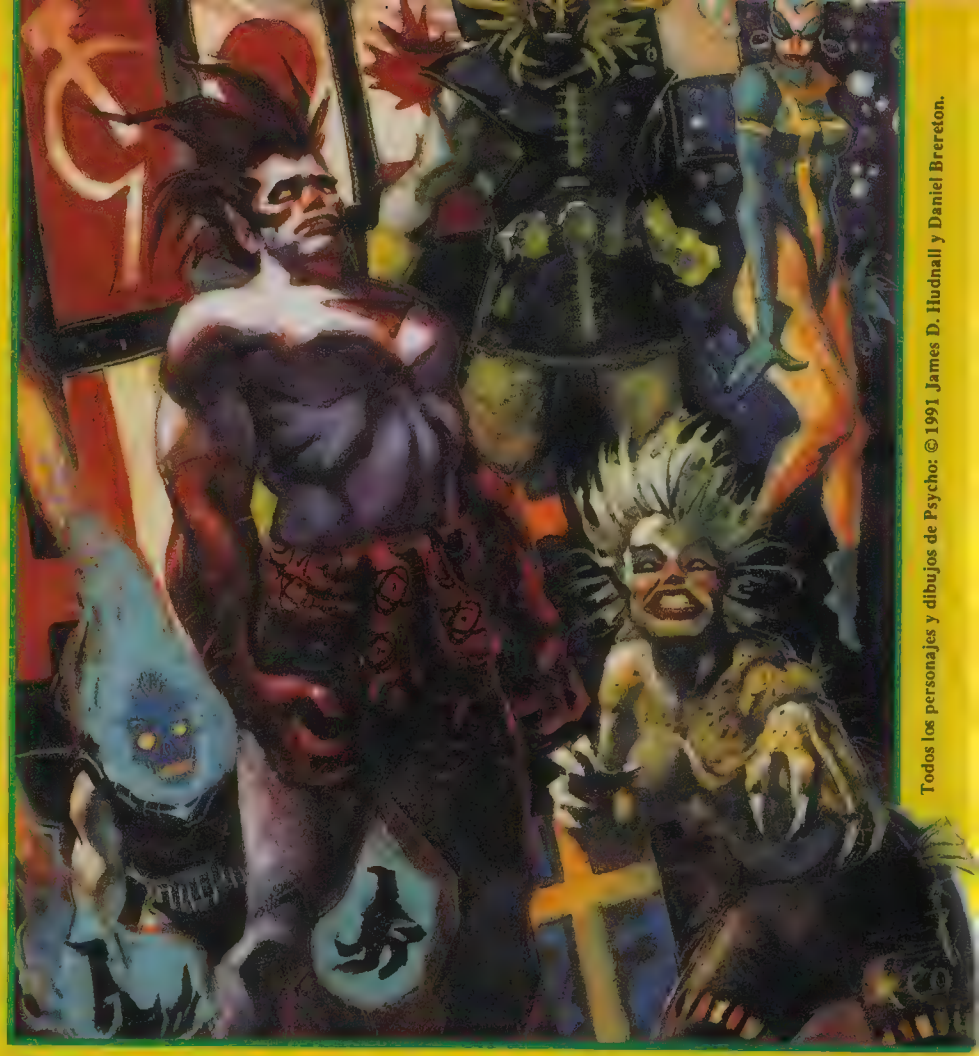
Hudnall afirma haber estado trabajando en el proyecto más de tres años. El editor Mike Carlin se había enamorado de *Espers*, otro cómic lleno de poderes psíquicos, espionaje y agentes dobles, y le pidió que escribiera uno para DC. Hudnall había pensado escribir un relato sobre Wildcat, pero cuando le dieron vía libre para crear sus propios personajes, decidió crear un mundo nuevo.

Hallar un buen dibujante para *Psycho* no fue muy difícil. Hudnall conoció a Dan Brereton en la Wondercon de Oakland, mientras éste trabajaba en *The Black Terror* de Eclipse.

«Eché un vistazo a una de las fotocopias en color de su trabajo y dije: "Sí, lo haremos juntos." Envié algunas copias a DC, y les encantó.»

«Dan está lleno de ideas, y le encantará colaborar en el desarrollo gráfico de la historia. Generalmente se ciñe a mi guión, pero aquí y allá suelta su idea. Nuestro equipo es muy bueno para la creatividad.»

Un punto del cómic que evolucionó mucho es la apariencia final de Jack Reilly, después de convertirse en *Psycho*. En un primer momento, Hudnall sugirió que llevara una máscara tipo espejo, que reflejara sus alrededores, pero después decidieron que el efecto distraería a los lectores, y que no podrían leer la expresión de Reilly. También jugaron con la idea de enfocar un holograma sobre sus hombros, que le permitiera un número infinito de identidades.



Todos los personajes y dibujos de Psycho: © 1991 James D. Hudnall y Daniel Brereton.

«No es un cómic de superhéroes típico, seguro que no habrás visto nada parecido», dice el escritor James Hudnall.

Todos los dibujos de Psycho: Dan Brereton. Cortesía de DC Comics.

En *Psycho* aparecen personajes muy curiosos. Algunos podrían haber salido del *Lago Negro*.

Unirse a SIN obligará a Jake Reilly a convertirse en algo más que «en un tío normal, al que no le gusta su trabajo», afirma Hundall.

En el mundo de James Hudnall no hay superhéroes. Sólo Psychos.

Finalmente, Brereton dibujó a un temible borracho con cara de loco y gorra de béisbol. Esta era la imagen que buscaban. De ahí se evolucionó a un imponente personaje, con lentilla rojas, un gran abrigo negro, cola de caballo y una pavorosa e inhumana máscara. Aunque tiene un aire a series anteriores como *Marshall Law* o *Watchmen*, Hudnall insiste que la serie es una evolución en otra dirección.

«No es un cómic de superhéroes típico, seguro que no habrás visto nada parecido. Me es difícil ser objetivo porque está muy cerca de mí, pero creo que va a sorprender a los lectores.»

Esto no es lo único que está haciendo Hudnall. Acaba de terminar un episodio de *Legends of the Dark Knight* de Batman, dibujado por Brent Anderson, y está preparando otra miniserie en formato prestige, el thriller de ambiente negro *Streets*.

Epic va a publicar *Sinking*, una biografía ficticia de un esquizofrénico, con dibujos de Rob Ortaleza. Hudnall espera que *Sinking* sea el primero de una serie de novelas gráficas explorando los desórdenes psicológicos.

Hudnall entró en el mundo del cómic tras servir en la fuerza aérea, y trabajar como experto en software. Mientras trabajaba como jefe de marketing, envió una propuesta de lo que sería *Espers*.

Ser programador de ordenadores y analista de sistemas le resultó muy útil en su nueva profesión. «Me ayudan a pensar de forma estructurada, lo que me permite convertir guiones muy complejos en historias aparentemente muy simples. Por ejemplo, *Lex Luthor, Biografía no autorizada* tenía una estructura muy compleja, pero al leerla parece que sea muy transparente. Ocurre lo mismo con *Interface*.»

Admirador del «manga» japonés desde 1981, animó a los editores de Elipse a que tradujeran parte de este tipo de obras. En colaboración con Viz Comics, Eclipse trajo, entre otros títulos *Mai, The Psychic Girl* (que pronto llegará a la pantalla grande, dirigida por Tim Burton) y *Area 88*. Para Hudnall fue muy difícil reescribir el diálogo y hacer que sonara natural en inglés. Actualmente está haciendo versiones de *The Professional: Golgo 13*, *Gunhed*, *Silent Moebius* y otros. Como justa contrapartida, el manga le enseñó un par de trucos. «Me ha influenciado mucho. Me encanta su estilo visual y su capacidad de contar una historia con muy poco diálogo. Gracias a los cómics japoneses, mis relatos son muy cinematográficos.»

Al pasarse a Marvel en 1986 y comenzar a escribir *StrikeForce: Morituri* y *Alpha Flight*, trató de explicar su punto de vista sobre qué podía hacer el cómic en las convenciones mutantes. Desafortunadamente, éste no coincidía a menudo con el de sus editores y colaboradores.

«En el caso de *StrikeForce: Morituri*, me muevo en una dirección cyberpunk. Trata de gente que asume unos superpode-

Foto de Hudnall: Brent Anderson

Al autor le encanta explorar la mente de los personajes del cómic, ya que «es un nuevo y fértil mundo por explorar».

res que van a matarlos en el plazo de un año para luchar contra una invasión alien. Tuve que eliminar lo de la muerte para que los lectores se interesaran por los personajes. Y no me gusta la idea de una invasión alien. Me parece un truco demasiado viejo.»

«Los editores quería que llevara *Alpha Fligth* más hacia el terror, algo así como *La Cosa del Pantano* de Alan Moore. No veo cómo hubiera podido funcionar. No puedes mezclar el horror y los superpoderes. Así que alteré a los personajes para que fueran más de carne y hueso.»

Hudnall admite que sus guiones son demasiado sutiles e introspectivos para un mercado de cómics de masas como el de *Alpha Flight*. «Traté de evitar el mostrar acción sin pausa, pero esto se opone a la filosofía de Marvel. Ellos prefieren acción sin límite en cada página y cada dibujo. Por eso no acabó de funcionar. Pero fue una buena experiencia.» El hecho de que ninguno de los dos dibujantes del cómic acabara de comprender las ideas del guionista no ayudaba demasiado. «Nuestro punto de vista sobre los cómics era diferente. A mí me gusta más hacer cosas nuevas, no repasar lo que ya ha sido trillado. A algunos lectores les gustaron mucho, pero los episodios no tuvieron la acogida que hubiera esperado.»

Parece que DC entiende mejor la fascinación del autor por la psicología. Por ejemplo, su reciente saga de Superman en tres episodios, *Red Glass*, nos presenta al hombre de acero al borde de la locura. Por culpa de una influencia extraterrestre, Superman experimenta su peor pesadilla: ¡pierde el control de sus poderes, y ataca por igual a sus amigos, enemigos o a los inocentes! Aunque llena de acción, la historia estudia el perfil psicológico de Superman.

«La gente me fascina. ¿Por qué piensan y actúan como lo hacen?. ¿Por qué algunos son incapaces de hacer las cosas más sencillas, y otros son capaces de todo?. ¿Por qué algunos piensan que hay que pisotear al resto, y otros van por la vida de buenas personas?»

«Me gusta explorar las mentes de los personajes porque es un nuevo y fértil mundo por explorar. No veo muchos autores de cómics que lo hagan, así que es sólo mío.»

A Hudnall no le importa escribir sobre personas normales o superhéroes. Admite tener un único criterio.

«Me gusta escribir sobre personajes inteligentes, que usan el cerebro. Una cosa que me saca de quicio en los cómics actuales es que los protagonistas y villanos son a menudo idiotas. Confían demasiado en la violencia para resolver sus problemas. Su respuesta a todo es enviar a alguien a través de una pared. Me gusta evitar los tópicos obvios a la hora de resolver las situaciones.»

Una parte fundamental del trabajo de Hudnall es la caracterización del personaje. «Cada vez lo encuentro más importante. Crear el guión me parece mucho más natural. Prefiero tener una buena historia y unos buenos personajes que un buen argumento en sí. El argumento no es tan importante para la literatura de ficción, es sólo un medio. Ahora, lo mejor es mezclar las tres cosas sin que se note. Es lo que quiero aprender.»

«A medida que coges experiencia, vas estudiando las técnicas y hábitos de otros escritores. He leído mucho, y llega un momento en que eres capaz de prever qué es lo que viene ahora. Los cómics buenos de verdad son aquellos en que no puedes hacer esto.»

Hudnall acaba de mudarse de Sebastopol (una pequeña ciudad del norte de California) a Los Angeles. Aunque piensa dedicarse a la industria del cine, y empezará el curso que viene a estudiar en la UCLA (Universidad de los Angeles), no va a abandonar el mundo del cómic.

«Y me dedico muy en serio a mi trabajo. Y cuanto más trabajo, más me fascinan todos los mundos que hay por explorar, especialmente en este mundo.»

Espera llegar más lejos en el futuro. «Llevo cinco años en el negocio, y sólo ahora estoy empezando a salir. Creo que he gustado, que tengo seguidores. Consideran a *Espers* e *Interface* como clásicos.»

Ahora, con *Psycho*, James D. Hudnall va a tratar de moverse hacia una audiencia más amplia. «No quiero escribir sólo para los aficionados al cómic, sino para hombres y mujeres adultos, que no leen normalmente cómic. He estado estudiando los gustos del mercado.»

«No me va mal, voy tirando. Pero aún no he empezado. Aún no he dado el gran salto. Todo el mundo piensa que será *Psycho*. Ya veremos.» CS

Para salvar a su novia, Reilly se convierte en lo que más odia: un FCO.

The Psycho: Marca registrada DC Comics.

ediciones zinco

STORM

LA INSOLITA ODISEA DE UN ASTRONAUTA

UN ERROR EN EL TIEMPO LE LANZO A PANDARVE, UNA BRILLANTE JOYA EN EL UNIVERSO INFINITO DONDE LO INCREIBLE ES POSIBLE Y LO IMPOSIBLE ES NORMAL.

A LA VENTA EL Nº 4

48 PAGINAS A TODO COLOR • 775 Pts.

Si no lo encuentras en tu punto de venta habitual, solícitalo a
EDICIONES ZINCO
Avda. de Roma, 157, 9.°
08011 Barcelona
abonando su importe mediante giro postal, talón nominativo o reembolso
SIN GASTOS DE ENVIO

LA LEYENDA QUE NO QUISO SERLO

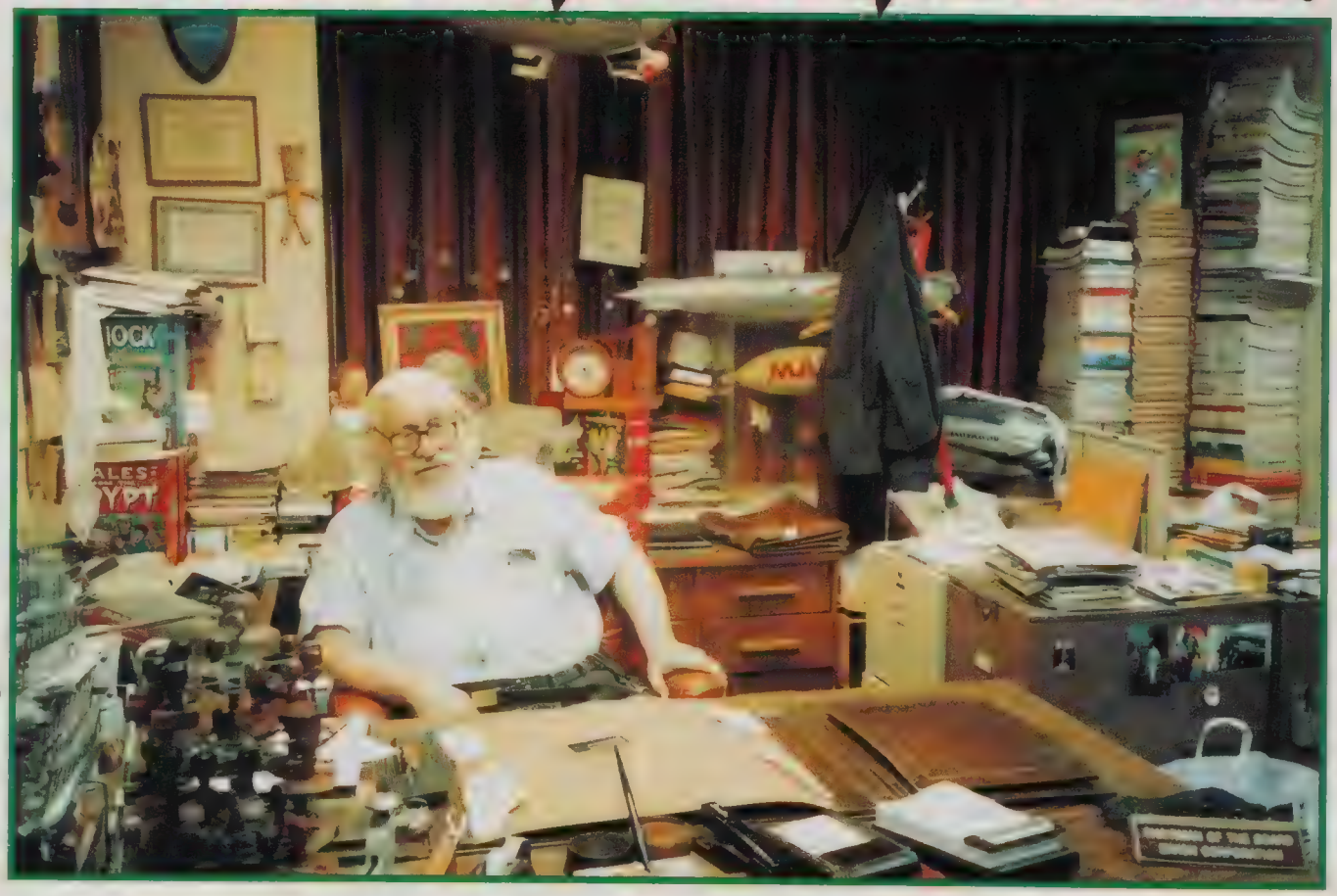


Foto de Gaines: Sheelagh J. Wells

William Gaines, el hombre más afortunado del mundo del cómic, recuerda los títulos de terror de la EC.

Por JOE NAZZARO

A primera vista, William Gaines no parece de ese tipo de personas llamadas a ser leyendas vivientes. Su pequeña oficina de Madison Avenue está llena a rebosar de extraños artilugios, desde zeppelines hasta elefantes. Una gigantesca cara de King Kong mira desde la ventana. Hay pilas de libros y cómics en todos los espacios imaginables, y las paredes están adornadas con reproducciones de portadas de publicaciones de la EC: los vestigios de una época que ya pasó.

Gaines está sentado detrás de una vieja pero bien conservada mesa de madera. Con su melena gris y su barba de profeta bíblico, este hombre parece más un científico loco o un profesor universitario que un genio de la edición: se ha ganado un puesto de honor en la historia de los cómics, no sólo una, sino dos veces. A principios de los 50, su línea de historietas de terror y suspense, con títulos como *Tales From The Crypt (Cuentos de la cripta)*, *The Haunt of Fear (El encanto del miedo)* y *The Vault of Horror (El baúl de los horrores)*, estableció estándares difícilmente igualados hoy día. Y siguió sentando escuela publicando *Mad*, que empezó como un cómic de diez centavos, se convirtió en voluminosa revista, y llegó a ser en la primera publicación de humor de los EE.UU.

Su carrera en los cómics empezó de la noche a la mañana, cuando Max, su padre, falleció en un accidente en 1947. «Se suponía que sería químico –revela Gaines, que tuvo que meterse a editor un poco a la fuerza– ¿Qué demonios iba a hacer yo aquí? Vine por la mañana, firmé un par de cheques y me pasé el día jugando a las cartas con mi sobrino. Poco a poco, empecé a interesarme por esto.»

En los años siguientes, Gaines empezó a introducir nuevos títulos en la serie de cómics EC. Muchos de ellos fueron creados con la ayuda de un joven artista llamado Al Feldstein, a quien Gaines contrató después de ver sus hermosos dibujos de chicas. Con seis nuevas propuestas -romance, crimen y Oeste- a su cargo, ambos decidieron dedicar sus esfuerzos a temas más del gusto de Gaines. «Cuando era niño, leía las revistas de literatura "pulp" de terror y ciencia ficción. Cuando me convertí en editor de cómics, quise volver a esos temas que me habían fascinado de pequeño.»

Gaines y Feldstein crearon muchas de las historias de la EC juntos, una alianza que Gaines recuerda con especial cariño. «El proceso creativo suponía leer mucho, y a medida que iba leyendo, surgían ideas que iba apuntando en un cuaderno. Cada día, tenía que endosarle a Al aquellas notas. Miraba tres o cuatro, hasta que veía una que le gustaba. A veces lo pasaba mal, porque tomaba el guión, se iba a su mesa, y me venía diez o quince veces en una hora, gritando "¡No puedo hacer

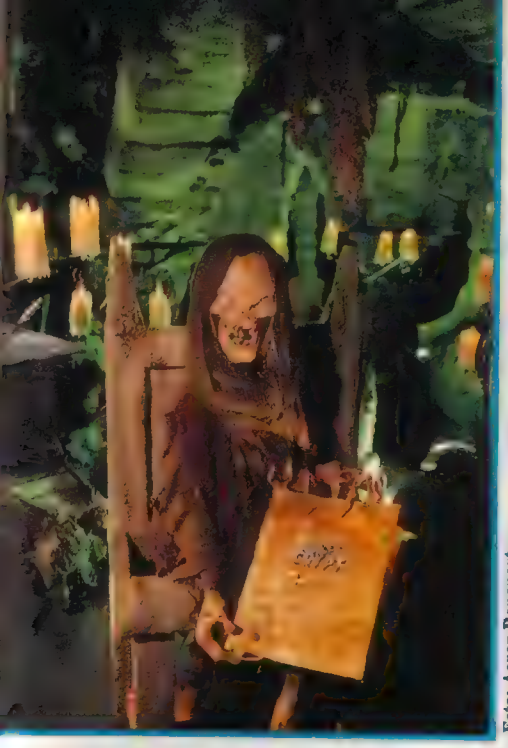


Foto: Aaron Rapoport

William Gaines piensa que los Cuentos de la Cripta de la HBO «se han hecho como se tenían que hacer».

esto!", y teníamos que volver a empezar.» Durante cuatro días a la semana, Gaines y Feldstein creaban una historia diaria, y hacían el montaje el quinto. La presión y la responsabilidad de llevar a buen puerto un gran volumen de trabajo en muy poco tiempo les obligó a adoptar una serie de medidas muy estrictas a la hora de escribir sus historias. «En aquellos tiempos, teníamos fórmulas para todo. Cada cómic de EC respondía al mismo esquema. Sabíamos quién iba a llevar la voz cantante, dependiendo del título que se tratara. Si era *The Vault of Horror*, lo haría Johnny Craig. Si era *The Crypt of Terror* o *Tales from The Crypt*, era cosa de Jack Davis. Para *The Haunt of Fear*, teníamos a Graham Ingels. Jack Kamen hacía los "rellenos". Estaba todo muy estructurado, pero es que entonces tenía que ser así.»

Las historias también se escribían pensando en los artistas que las iban a hacer, pues cada uno tenía su especialidad. –Graham Ingels era muy bueno para aquellas historias en las que salieran cadáveres ambulantes. Jack Davis era mejor para las historias de acción y las figuras en movimiento: era muy rápido. Jack Kamen era muy preciso. Hacía un dibujo muy limpio, y unas chicas preciosas. Se encargaba de las historias en las que la mujer engaña a su marido. Johhny Craig hacía lo mismo para *The Vault of Horror*. Podías contar con John para que te hiciera otra historia de ocho páginas para *The Vault Of Horror* al mes siguiente. Era muy meticuloso. Siempre visualizábamos la idea para el artista, toda una rareza en aquella época. Teníamos que ser pocos para trabajar así.

«Todos eran profesionales. Era un equipo maravilloso, todos y cada uno de ellos. El trabajo de los dibujantes de terror -Craig, Davis e Ingels- no tiene precedentes; otros artistas, como Joe Orlando y Wally Wood, lo hicieron muy bien con la ciencia ficción. Jack Kamen solía hacer las historietas de seis páginas, porque era el más rápido. Eramos una pequeña familia. Todos admiraban el trabajo de los demás: si había dos o tres dibujantes, y veía otro con algo nuevo, todos se volvían locos por verlo. No había celos ni envidias. Todos trabajaban más de lo que se les pagaba.»

En 1953, EC Comics conoció su declive. La Era McCarthy estaba en su apogeo, y la opresiva atmósfera que flotaba sobre los EE.UU. se dejó sentir en la industria del cómic. «El primer problema eran las listas negras del Comité de actividades antiamericanas. Estaba especialmente pensado para Hollywood, y allí los atornillaron a todos, y bien. Fue vergonzoso. El segundo tormento fueron las audiencias McCarthy. Este senador, un verdadero hijo de puta, quería ganar notoriedad, y su mayor error fue acusar al Departamento de Estado de estar lleno de comunistas. Fue censurado por el Senado, y aquello fue el fin de su carrera.»

«Yo estuve en esas audiencias, cuando el Senado investigaba la delincuencia juvenil. Intentaban demostrar que los cómics eran los causantes del problema.»

«Con toda esta controversia, mi primera reacción fue la de preocuparme, porque veía que, tarde o temprano, irían a por mí. Cuando el subcomité del Senado aprobó el acta, todo el mundo estaba atacando los cómics: el *Reader's Digest*, los periódicos, el comité de Cincinnati... Entonces fue cuando apareció Fredric Wertham con su libro *La seducción del inocente*. No decía más que paparruchas y tonterías, pero la gente le creyó.»

Gaines decidió, aconsejado por su asesor Lyle Stuart, en vez de esperar a que el comité le llamara, entrevistarse con ellos voluntariamente. «Lyle sugirió, cuando vio cómo estaba la cosa, que escribiera una carta ofreciéndome para testificar. Podría mostrar más valentía que si me llevaban allí de los pelos, como les había ocurrido a los otros editores.»

Mirando ahora su testimonio, ¿hay algo que Gaines cambiaría? «Seguramente hubiera dicho lo mismo hoy, aunque hubiese sido una catástrofe. Comparecí ante ellos, llevaba preparado un pequeño discurso, y contesté a las preguntas. No sé qué es lo que tenían en la cabeza, pero me atacaron por todos los flancos. La cosa se complicó cuando alguien sacó a relucir una portada en la que se veía una cabeza cortada.»

«Johnny Craig había dibujado aquella portada, y le preguntaron: "¿Es de buen gusto?". Johhny contestó que era de buen gusto para una revista de terror. Preguntaron: "¿Entonces, cómo sería si fuera de mal gusto?" Resultó que yo tenía la respuesta. Cuando Johnny me trajo la portada, se veía sangre manando del cuello seccionado. Hice que Johnny subiera un poco el final de la página, para que no se viera esa sangre. Dije que suponía que eso hubiera sido mal gusto: fue muy divertido, todo el mundo citó esto, que hubiera sido de mal gusto si se hubiera visto la sangre. La cosa empezó a desvariar: "¿Cuándo dejó de pegarle a su mujer?". Era difícil contestar preguntas tan absurdas como ésa.» Como resultado de estas investigaciones, los editores formaron la Asociación de Revistas de Cómics de América, y también el famoso Comics Code Authority, una serie de guías que dictaban lo que se permitía y lo que no en los cómics. Gaines se vio forzado a suspender sus historias de terror, lanzando una serie de títulos más al gusto de sus distribuidores. Rechazó el supeditar sus obras al Code, porque odiaba las consecuencias de la censura, y su decisión le ocasionó grandes problemas. Sus nuevas colecciones fueron devueltas por los distribuidores sin haberse vendido. A Gaines sólo le quedaba un cómic que se vendía: uno de humor, llamado *Mad*.

Mientras todos estos problemas servían de incubadora a *Mad*, una cosa es

Foto: Bernard Vallon

El Papa Noel asesino, estrella de un episodio de *Tales From The Crypt*.

segura: su creación está directamente ligada al escritor y dibujante Harvey Kurtzman. «Vino aquí pensando que los Educational Comics podían ser verdaderamente educativos, y quería trabajar en ello. Nos sentamos, vimos lo que era capaz de hacer, y le dije: "Señor Kurtzman, éste no es el material que voy a encargarle a usted. Le pondré a trabajar en el terror y la ciencia ficción." No fue muy feliz con ello, y entonces le di *Two-Fisted Tales*, una cosa que acababa de sacarme de la manga. Le tuve ocupado con algo en lo que no tenía especial interés.» «En aquellos días se pagaba por páginas o por tebeos completos. Harvey hacía dos tebeos por cada siete que terminaba Al, y eso le traía por la calle de la amargura. Le dije: "No sé qué vamos a hacer contigo, eres endiabladamente lento. Pero tengo una idea. Sé que eres buen humorista, y puedes dibujarlo rápido. No tienes que documentarte ni hacer todas las tonterías que estás haciendo en *Two-Fisted Tales*. Haz uno de humor entre dos de los otros, y así tus ingresos subirán un cincuenta por ciento." Siendo Harvey como es, se puso manos a la obra, y creó material para ir publicando en *Mad*. He aquí la verdadera razón de ser de *Mad*: que Harvey redondeara sus magros ingresos mensuales.»

Dibujo: Wally Wood

Wally Wood, que hizo esta caricatura de Shakespeare como dibujante de cómics, «era un hombre muy poco feliz», recuerda Gaines.

Mad debutó en 1952, y aunque presentaba una serie de brillantes sátiras realizadas por Kurtzman, e ilustraciones de Jack Davis, Wally Wood y John Severin, no fue un éxito inmediato. Fue a partir del número 4, que ofrecía una parodia sobre Superman, que las ventas se animaron. El caso es que el éxito sonrió a la revista, y los quioscos empezaron a inundarse con imitaciones de *Mad*.

Por desgracia, la relación de Kurtzman con *Mad* acabó en 1955. «Lo que pasó fue que Harvey recibió una oferta muy golosa de *Pageant* o de *Coronet Magazine*. El editor reconocía el talento de Harvey, y le ofrecía de 24 a 32 páginas mensuales. Era una buena oferta, que yo no podía mejorar con dinero. Las ventas no habían ido muy bien, y lo único que podía hacer para contentar a Harvey era transformar a *Mad* de cómic de diez centavos a revista con muchas páginas. Harvey me lo había propuesto antes, pero yo le dije que no, aduciendo que no entendía de revistas. Aceptó, y estuvo con nosotros lo suficiente como para que *Mad* fuera revista: hasta el número 4.»

«Mientras tanto, recibió una lucrativa oferta de Hugh Hefner y *Playboy*, que acabó convirtiéndose en *Little Annie Fanny*. Yo no sabía nada, hasta que me dijo "Voy a dejar *Mad* a no ser que tenga control absoluto sobre él." Hasta entonces, sólo había sido un empleado. "¿Qué significa 'control'? ¿El 51 por ciento del capital?" El asintió. "Solo así me quedaré". Le dije adiós, y él comentó que me arrepentiría. Así es como empezó y terminó la historia de Harvey en *Mad*.»

«Fui a hablar con Al Feldstein, que para entonces estaba sin trabajo, pues había tenido que deshacerme de algunos cómics. "Ven conmigo, creo que aún

Dibujo: Wally Wood

Ni las tiras como Nancy estuvieron a salvo de las sátiras de *Mad*.

Dibujo: Wally Wood

La era MacCarthy puso al editor contra las cuerdas, pero eso no fue obstáculo para *Mad*.

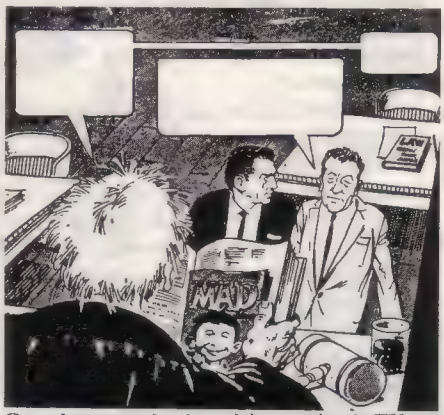
podemos hacernos ricos." Cuando se retiró, era el editor mejor pagado del mundo, por lo que yo sé. Tenía un buen salario, tanto, que cuando se retiró a los 60 años, se dedicó a esquiar.»

¿En que se diferenciaba el estilo de Feldstein del de Kurtzman? «Cuando teníamos un argumento, Al lo hacía directamente en la mesa de dibujo. Tenía un esquema fijo de número de viñetas, y el rotulado se hacía con alfabetos Leroy. El sistema de trabajo era muy rápido para la gente que tenía luego que montar la página.»

«Harvey, en cambio, no sólo variaba la distribución en viñetas, sino que también bosquejaba a lápiz los diálogos. El encargado de pasarlo a tinta tenía que consultarle muchas veces, viñeta a viñeta. Les molestaba bastante, acostumbrados a lo fácil que era con Al, pero eso era trabajar con Harvey.»

Una cosa que no ha cambiado en *Mad* es que las historias aún se hacen pensando en los dibujantes que las van a realizar. «Cuando se trata de cosas de cine o TV, iban primero a Mort Drucker. Como que Drucker no podía hacerlo todo, luego teníamos a Angelo Torres. Si ninguno de los dos podía hacerlo, había dos o tres personas más que podían encargarse. Drucker es el número uno: nadie puede hacer las caricaturas como él.»

Gaines está muy orgulloso de que en *Mad*, a los guionistas se les pague con los mismos criterios que a los dibujantes, una política que instauró hace varios años. «Yo sigo creyendo que el guionista es lo más importante en cualquier medio de entretenimiento, sea cine, TV, cómics o cualquier otra cosa. Si no tienes una buena historia, no tienes nada.»



Dibujo: Mort Drucker

Cuando se trataba de satirizar series de TV, como Perry Mason, Mort Drucker era el primero en recibir el encargo.

«Cuando entré en el negocio, el guión se pagaba a seis dólares por página: el dibujo, a 23. Poco a poco, he ido aumentado el pago de los guiones, hasta equipararlos. No sé si hay más empresas que hagan lo mismo que yo.»

A través de los años, muchos proyectos que han tenido a la EC como base, han pasado a la pantalla, pequeña y grande. Aunque Gaines ha intentado mantener el control sobre ello, no todos quedaron a su entera satisfacción. Como ejemplo, tenemos *Up the Academy*, un filme que se suponía que era la respuesta de *Mad* a *National Lampoon's Animal House*. La mención de la película pinta una mueca de fastidio en el rostro de Gaines.

«Dos guionistas muy competentes la escribieron, pero era demasiado adulta para *Mad*. Había muchas cosas subidas de tono, y un par de guarrerías. Lo leímos y dijimos: "Bueno, tiene posibilidades." Quitamos algunas cosas, y llegamos al acuerdo de que lo reescribirían para que quedara bien. Lo prometieron, pero Warner Bros (que para entonces había comprado *Mad*), se encargó de pifiarla. ¿Qué podíamos hacer? ¿Cómo puedes denunciar a tu "padre"?»

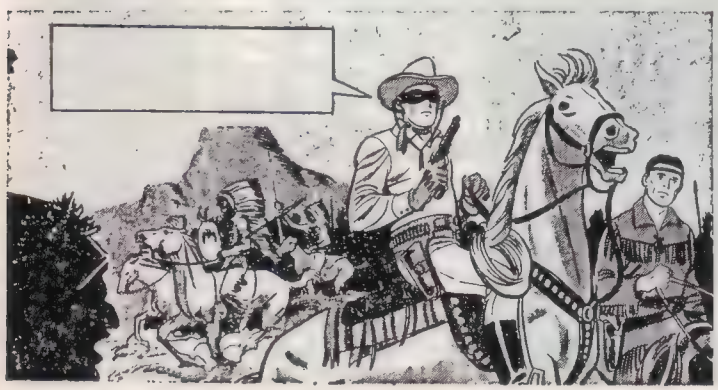
«Cuando salimos de verla, estábamos desolados. De camino a casa, comenté "Yo sé arreglar mecheros, y tú puedes llevar un taxi. Tenemos que buscarnos la vida, porque éste es el final de *Mad*".»

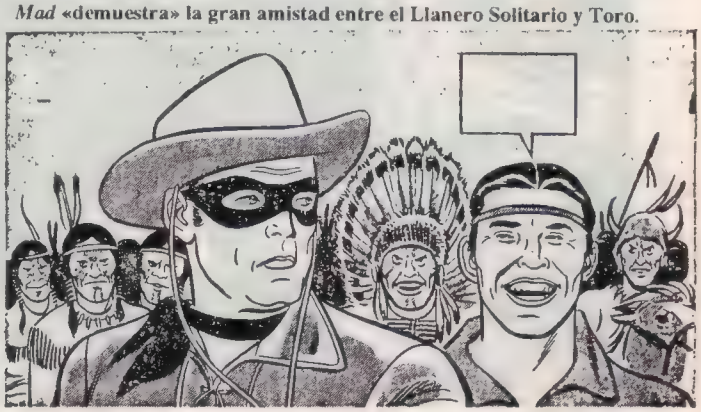
Aunque la película no acabó con la revista, el fracaso de *Up The Academy* ha prevenido a Gaines de hacer la «verdadera película *Mad*». «No, no es por eso. Los exhibidores no estaban muy contentos, y cuando Warner Bros propuso hacer "la película *Mad*", ellos comentaron que ya habíamos hecho una, y había sido un desastre. No se volvió a hablar del tema.»

De los dos filmes realizados por Amicus en los 70, *Cuentos de la cripta* y *El baúl de los horrores*, Gaines tiene poco que decir. «Alguien vino a verme y me dijo que querían hacerlo. La batalla más cruenta fue la aprobación del guión. Tras la primera cinta, que fue un éxito, y la segunda, que no lo fue, dejé de hacer cosas con ellos. Eso fue hasta que hablé con el productor Joel Silver.»

Gaines está mucho más contento con los *Cuentos de la cripta* de la HBO, una serie de TV con alto presupuesto: han logrado atraer a los más conocidos actores de Hollywood, y han recibido varios premios. Al parecer, en un principio, esta

Mad «demuestra» la gran amistad entre el Llanero Solitario y Toro.





OUTSIDE OLD TITUS' BEDROOM, HANK AND CLEM ARE EAVESDROPPING...
DID YOU HEAR THAT, CLEM? THE DIRTY OLD SKINFLINT!
DON'T WORRY, HANK! SIDNEY JUST TIPPED US HOW TO GET WHAT'S RIGHTFULLY OURS!

Graham Ingels era «una persona encantadora, dulce y amable, aunque nunca podrías adivinarlo viendo sus dibujos.»

serie de TV era otro proyecto que iba a quedarse en el limbo. «Silver me propuso un trato para hacer la película de *Tales from The Crypt*. Pasó el tiempo, y no llegó a rodarse. Siguió batallando con los derechos, hasta que me dijo un día "Mira, no puedo hacer la película, pero sí una serie de TV." Arreglamos los términos del contrato, y dos años después, ya que estaba muy liado con otros proyectos (*Depredador*, *La jungla de cristal*), la serie llegó a ver la luz, y creo que ha hecho un trabajo maravilloso.»

Gaines es asesor creativo de la serie, y está encantado de que, por una vez, los productores quieran saber su opinión. «Me envían todos los guiones, y yo me aseguro que sean fieles a su fuente de inspiración. Hago algunas sugerencias, que siempre son tenidas en cuenta... generalmente.»

La impresión es que Gaines está más que satisfecho con la Cripta televisiva. «Las películas de la Amicus obviaban al guardián de la cripta; Joel lo ha incluido, con cripta y todo, y con una escena inicial que nunca me cansaré de ver. Sí, estoy muy feliz con todo, tal y como se ha hecho.» El éxito de *Tales From The Crypt* asegura que Joel podrá contar con más presupuesto y hacer más adaptaciones de la EC. «*Weird Science* no puede hacerse, por problemas de derechos, pero aún quedan muchas cosas. Si se va a hacer como la otra serie, pueden quedarse con todo, y yo tan contento.»

También en desarrollo está otra serie EC, *Two-Fisted Tales*, esta vez a cargo de la Fox Television. Gaines asegura que el futuro de esta adaptación es incierto. «La Fox intenta seguir adelante con ello con todo su empeño, pero no debe ir demasiado bien, porque hace mucho que no me llaman. De vez en cuando, les doy el visto bueno a algunos guiones. No me preguntes por qué, pero no quieren utilizar el material de Harvey en *Two-Fisted Tales*. Hace poco me trajeron la adaptación de una historieta de Reed Crandall, de *Shock Suspen-Stories*. Yo les dije que aquello no era *Two-Fisted Tales*, y ellos contestaron que era una buena historia. Sí, vale, pero es para TV y es un poco dura. Por lo último que sé, o cambiaron de idea, o a la Fox no le gustó: no puede ir tan lejos como la HBO. No tengo ni idea de cómo acabará todo.

Dibujo: Al Feldstein

Mirando al pasado, a Gaines no le duelen prendas al reconocer que gran parte de su éxito se lo debe al talento de las personas que han trabajado con él. «Siempre lo he dicho, que soy la persona con más suerte que ha habido nunca en el mundo del cómic. Me las he apañado para rodearme de una verdadera corte de genios, y no una, sino dos veces. Toda la gente de EC tenían un talento indescriptible, y la gente de *Mad*, lo mismo. Aunque ahora todos son nuevos, y la cosa es diferente, sigo en contacto con los de mi época: no les veo muy a menudo, pero les sigo apreciando con todo mi corazón.»

«Al Feldstein era muy capaz, pero nunca se dedicó de corazón a su trabajo.»

Cuando le preguntamos acerca de sus antiguos colabroradores, Gaines pide: «Ve diciéndome nombres.»

Al Feldstein. «Al es una persona extremadamente capaz, pero has de saber que nunca se dedicó de corazón a su trabajo. Si mi negocio hubiera sido la venta domiciliaria, en Al hubiera tenido al mejor llamapuertas del país. Lo que hizo, lo hizo bien, pero cuando dejó *Mad*, no echó la vista atrás, y no sintió nostalgia. Lo dejó, y punto. Aparte de eso, era muy comunicativo y eficaz.»

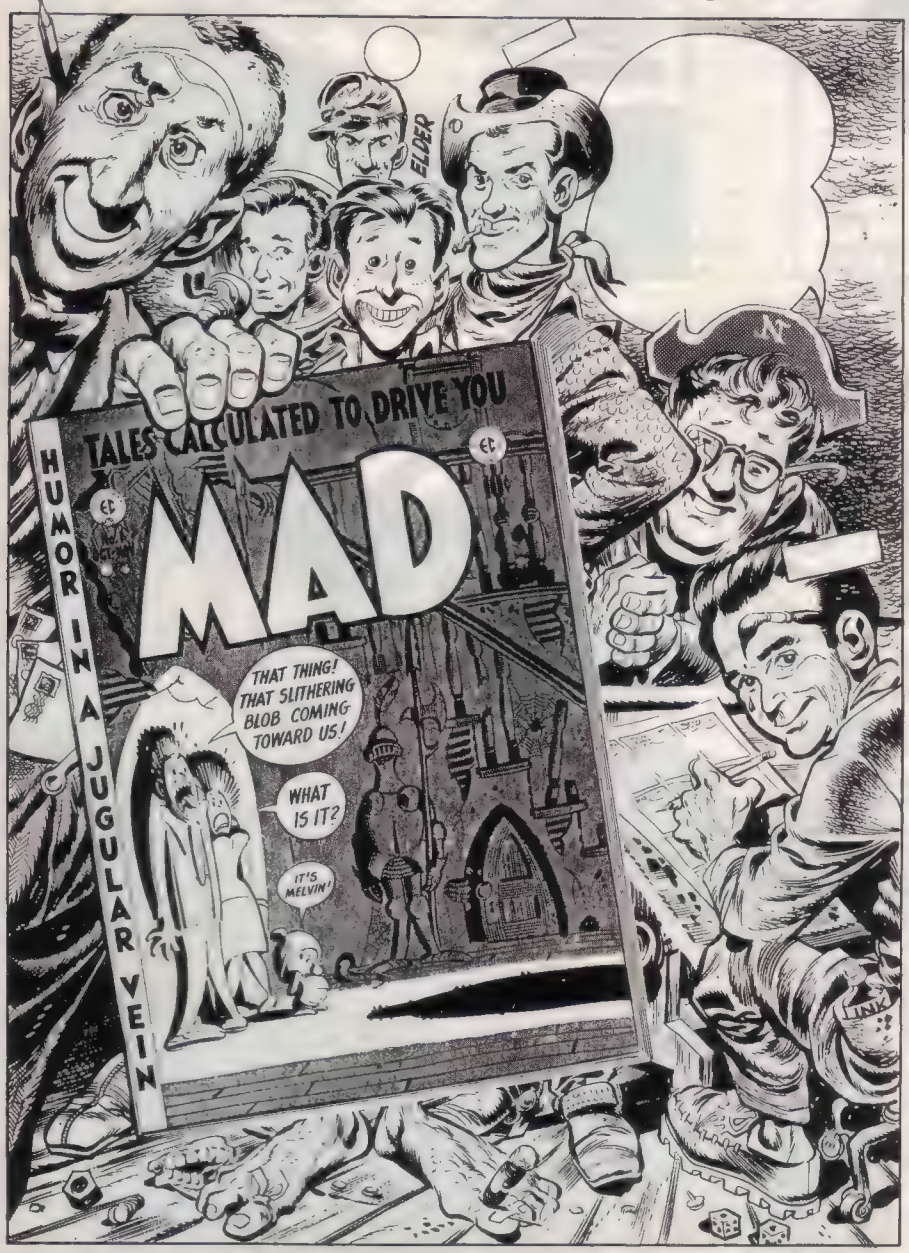
Will Elder. «Es el maníaco más loco que pisa la tierra. Es muy agradable, un hombre muy divertido. En cuanto estás con él, te desternillas de risa. Lo que siempre recuerdo de Will es una fiesta de Halloween que hicimos en casa de Kurtzman. Trajo a su mujer, disfrazada de momia, y llevaba las vendas tan apretadas que no podía ni sentarse.»

El editor dice de Jack Davis que «el talento le chorreaba por los dedos».

Dibujo: Jack Davis

Wally Wood. «Wally era un duendecillo travieso, una delicia, pero un hombre muy poco feliz. Tenía mucho talento, posiblemente el número 1 de la EC en ciencia ficción, y puede que del mundo. Lo triste de Wally es que nunca se rehizo tras romper con su esposa, ya que necesitaba a alguien que le condujera en la dirección correcta.»

Según Gaines, el origen de *Mad* fue que Harvey Kurtzman pudiera ganar algo más de dinero.



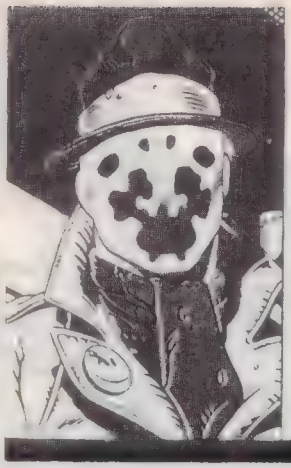
Dibujo: Jack Davis

Graham Ingels. «Una persona encantadora, dulce y amable, aunque nunca podrías adivinarlo viendo sus dibujos. Era alcohólico, aunque logró rehabilitarse. Le daba un trabajo, y solía acabarlo pronto; si se retrasaba, sabía que tenía problemas. Estaba tan borracho a veces que ni siquiera recordaba dónde había estado la semana anterior: sin embargo, jamás perdió un original, ni presentaba el trabajo sucio o deslucido. Sólo se retrasaba un poco.» «Graham huyó de su casa, y durante mucho tiempo no supimos dónde andaba. Se escondía de su esposa. Yo le enviaba dinero sin que ella lo supiera, y él no quería aceptarlo. Con el tiempo, superó sus problemas, pero sigue sin estar satisfecho de su trabajo. Y es una pena, porque la gente adora su estilo.»

Jack Davis. «Es un niño maravilloso que nunca creció. Nunca tuvo formación artística, pero el talento le chorreaba por los dedos. Siempre hacíamos bromas a su costa, pero si necesitábamos algo en sólo tres días, él lo hacía. Aún es capaz de hacerlo, el problema es que tiene trescientos trabajos más que atender. Hace muchos anuncios, y muchas portadas de revista: siempre está atareado. Se fue a vivir a Atlanta, al lado de un campo de golf, para poder jugar todo el día. Lo dicho: no ha crecido.» ¿Y qué hay del hombre que unió a todos estos individuos excepcionales, y creó una editorial que rompió todos los moldes? «Oh, simplemente, he tenido suerte. No es mi talento, es el de mis artistas. De lo único que yo puedo presumir es de haberlos unido.»

Así, ¿cuál es el papel en el panorama del cómic de esta leyenda que no quiere serlo? William Gaines vuelve a sonreír.

«Mi papel es el de unir a la gente que produce, y mantenerlos felices con su trabajo.» CS



ANTIFAZ COMIC

C/. Mayor de Gracia 205
Tel. 237 81 19
(COMPRA-VENTA)

AMPLIO STOCK COMICS ZINCO

ULTIMAS NOVEDADES COMIC BOOK USA

LIBRERIA Imágenes Comics

TODO EN EL MUNDO DEL COMIC

C/. Polayo, 14 • Tel. (96) 352 05 73 • 46007 VALENCIA

MADRID COMICS

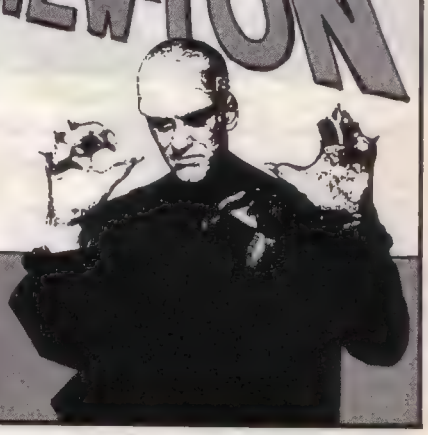
GRAN STOCK EN COMICS DE TERROR Y CIENCIA FICCIÓN

SILVA 17 • 28004 MADRID • TELEFONO: 5591602 • FAX: 2479459

PIDA CATÁLOGO DE VENTA POR CORREO:

CAMISETAS LIBROS DE TERROR Y COMICS BOOKS

NEW-TON



RIERA ALTA, 8
BARCELONA,
08001
TEL.: 329 34 66

•COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACION
•JUEGOS DE ROL
•TEBEO ANTIGUO
•GRAN STOCK
•SERV. CORREO

AteneO COMICS • ROL

COMPRA-VENTA
ABIERTO SOLO TARDES
C/MARTINEZ DE VELASCO,25
TEL. (96) 5212673
03013 ALICANTE

KOMIC LIBRERIA

SAN PEDRO DE MEZONZO, 34
Telf. 59 32 80 - SANTIAGO

WOLVERINE LOBEZNO

Ediciones Forum

VEN, VEN... ACERCATE A LA PRIMERA TIENDA ESPECIALIZADA DE LA ZONA SUR DE MADRID

C/. PARQUE VOSA, 8
(FRENTE MULTICINES)
A 30 SEGUNDOS ESTACION RENFE MOSTOLES

Mercacomic Móstoles
CAMBIO - COMPRA - VENTA

LIBRERIA

TAJ MAHAL

COMICS NACIONALES Y EXTRANJEROS
•
JUEGOS DE ROL
•
CAMISETAS

Juan Pablo Bonet, 20
Tel. 37 95 97
50006 ZARAGOZA
(ESPAÑA)

EL CAPITAN AMERICA CONGELADO

Por PAT JANKIEWICZ

El guionista Steve Tolkin nos explica por qué el centinela de la libertad no está aún en acción.

Producida por la 21st Century en 1989, la película del Capitán América sigue sin estrenarse. En España, el filme se ha distribuido directamente en vídeo, y en los USA, la única manera de verlo es ilegalmente, mediante copias baratas que cuestan entre 20 y 50 dólares. Finalizado el 50 aniversario del personaje, el misterio sigue ahí: ¿Qué ha ocurrido con la película del Capitán América?

El proyecto cobró vida gracias a un guión de Steve Tolkin. Capturaba todo el aspecto de «hombre fuera de su tiempo» del Capi, cuando Steve Rogers despierta de su hibernación y se encuentra con el mundo materialista de hoy día (incluso Cráneo Rojo es multimillonario). El Capitán descubre que la mayoría de sus seres queridos han muerto o son ancianos. El guión inspiró tanto entusiasmo entre los actores y productores, que el proyecto llegó a la fase de producción. Para todos aquellos que no hayan tenido la suerte de verla, la película ya acabada es un misterio, una ilusión y un fastidio.

Además de tener varias películas en marcha, Steve Tolkin, arquitecto convertido en guionista, escribió el corto nominado al Oscar *12:01*, y ha ganado numerosos premios.

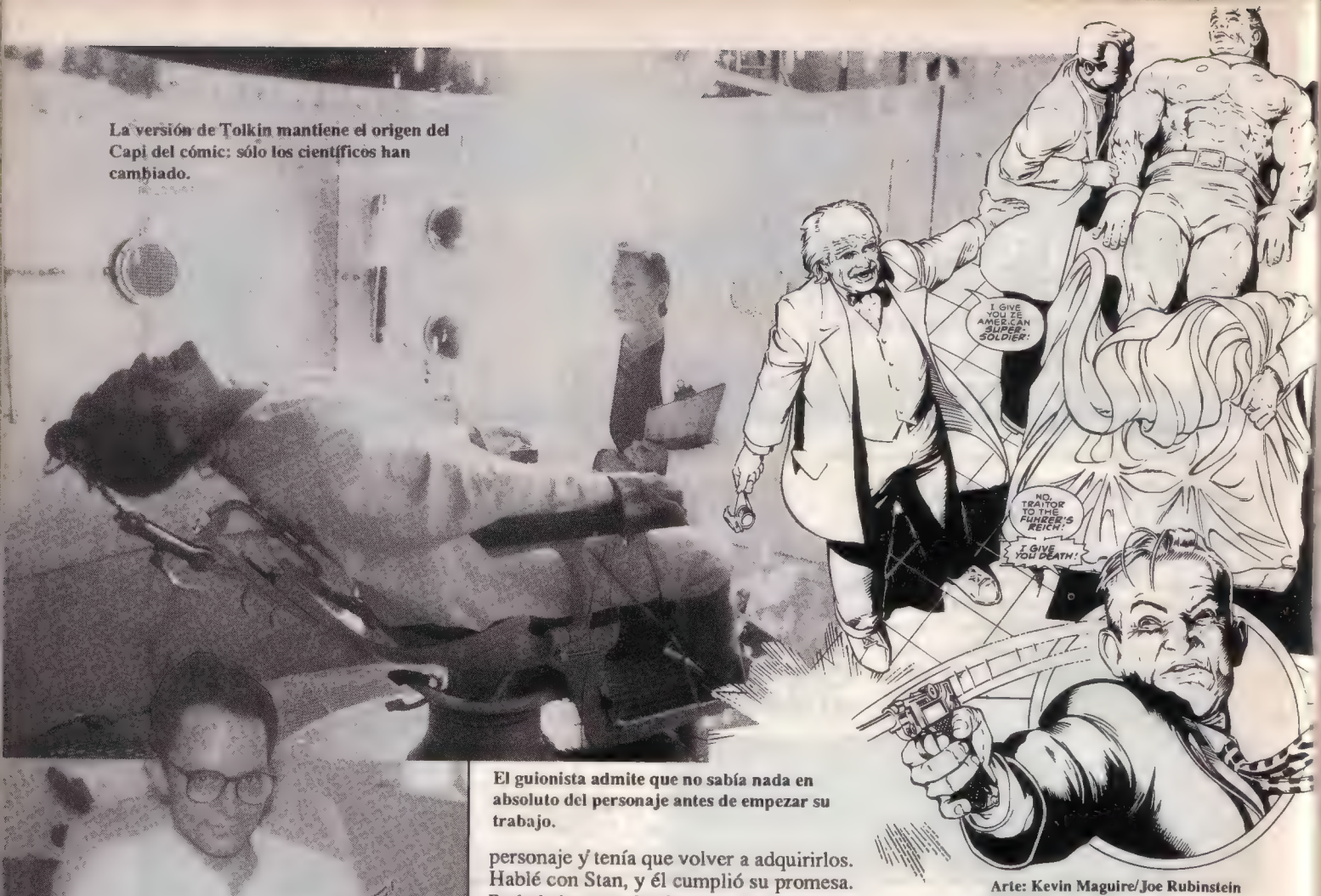
Como moderno multimillonario, el Cráneo Rojo del guión de Tolkin puede permitirse comprar caros instrumentos de tortura.

Todas las fotos del filme *Capitán América*: © 1989, 1990 21st Century Productions N.V. y Marvel Entertainment Group

Tolkin intentó acercarse al Capitán América con un enfoque fresco. «Mi idea es que es un tipo absolutamente dulce e inocente. Es como un caracol sin concha, en un mundo donde todo el mundo se protege y esconde sus emociones. Cuando se convierte en el Capitán América, no cambia: sigue siendo él mismo.»

«Honestamente, todo el asunto tiene un aire progresista: yo lo veo como mi primer guión de izquierdas sobre superhéroes. La base de la historia es idealista. Un chico, tierno e ingenuo, de 1943, aparece en el Los Angeles de finales de los 80. Todo el contexto del idealismo de los 40 frente al materialismo de los 80 ha desaparecido de la cinta terminada. Algunas de estas ideas se rodaron, pero yo no hice el montaje. La última vez que la vi, esto se me hizo más patente.»

«El Capi marcha a Italia, para combatir a Cráneo Rojo, que tiene un cohete apuntando a Washington. Ha estado hibernado



La versión de Tolkin mantiene el origen del Capi del cómic: sólo los científicos han cambiado.

Arte: Kevin Maguire/Joe Rubinstein

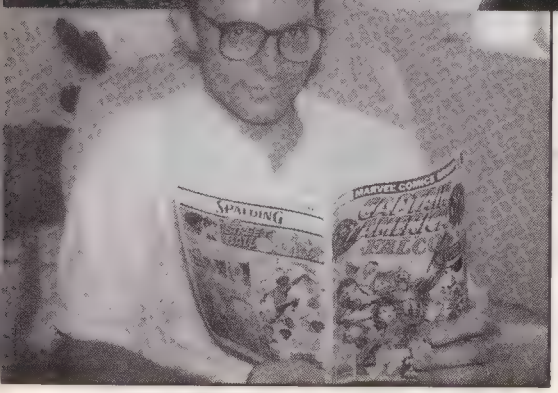


Foto: Lisa Orris

El guionista admite que no sabía nada en absoluto del personaje antes de empezar su trabajo.

en hielo más de cuarenta años; cuando regresa, su novia tiene casi setenta años. Continúa con su cruzada contra Cráneo Rojo: se encuentran al principio y al final.»

Tolkin también encontró una forma de relacionar a héroe y villano: «Pensé en que Cráneo Rojo y el Capi son ambos producto del mismo experimento, uno hecho por los nazis y el otro por los americanos, para crear el soldado definitivo. La científico, Maria Vasari, se da cuenta de que los nazis lo usarán para el mal, y encuentra la manera de hacer que su experimento sirva para el bien. A la gente le gustaría que ambos compartieran un vínculo: esto me lo inventé yo, y no tiene nada que ver con los cómics.»

A diferencia de otras adaptaciones al cine de héroes Marvel, en *Capitán América* ha habido relación con la editorial. «Ha sido todo un placer conocer a Stan Lee: es una gran persona. Le gustó mucho el guión, y prometió ayudarme en lo posible. Menahem Golam, ejecutivo de la Century, había perdido los derechos del personaje y tenía que volver a adquirirlos. Hablé con Stan, y él cumplió su promesa. Pudo haber vetado el proyecto, pero no lo hizo, porque el guión le entusiasmó.»

«Stan hizo una serie de comentarios que he incorporado al guión. Su mayor interés es que hubiera "menos superpoderes". Según él, Steve no es un superhéroe como Superman: no puede atravesar acero con el puño. Opina que Steve es más bravo y sincero que fuerte.»

¿Consultó el escritor con los creadores del Capi, Joe Simon y Jack Kirby? «No, no he hablado con ellos. ¿Están vivos? Me hubiera gustado mucho que hubieran leído el guión. El origen del Capi es el mismo que el del cómic.»

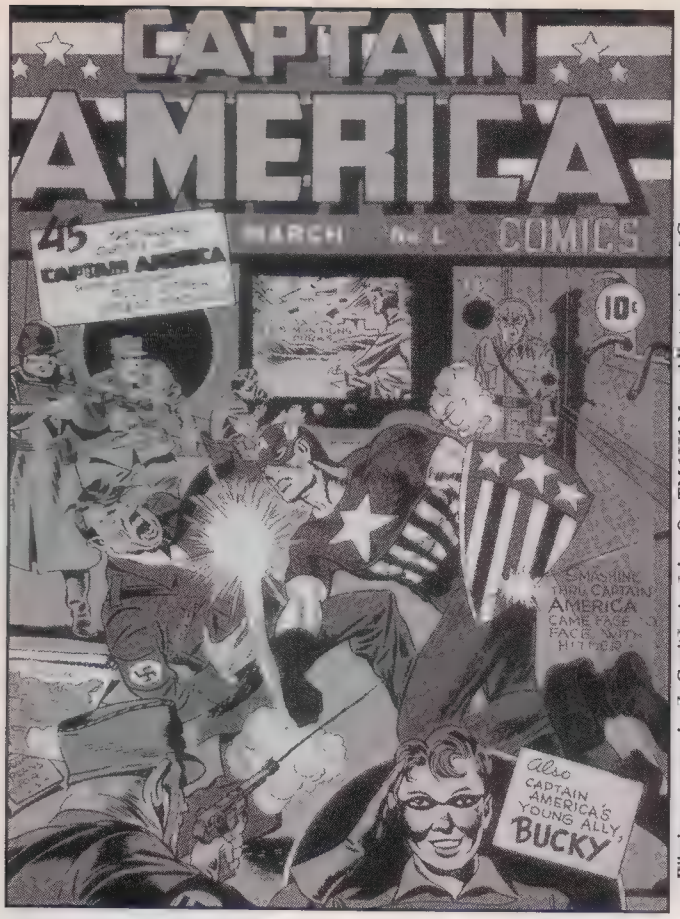
«No soy lo que se dice un gran fan de los cómics, pero los leo. Nunca había leído al Capitán América antes de escribir el guión. Debo confesar que no había oído hablar de él nunca antes de ponerme a trabajar. Así que me leí un par de historietas, como referencia: saqué un par de cosas en limpio. Toda la historia salió de una sola viñeta: en ella de ve de espaldas al Capitán, que acaba de salir del hielo en los 60. Y piensa: "¿Qué le pasa a toda esta gente? ¿Acaso es que ya no creen en nada?" Genial, yo haría lo mismo, pero en los 80.»

«Para prepararme, vi todas las películas de James Bond que no había visto hasta entonces. Quería grandes escenas de acción; incluso escribí una que, por presupuesto, no podía rodarse: una persecución acuática muy espectacular, en el mejor estilo de Bond. Hubiera estado muy bien, pero hubiese necesitado más de dos semanas de rodaje, debido a lo impredecible de los elementos. Había una gran lucha en las ruinas de Pompeya, en el circo, entre el Capi y los secuaces del villano, pero no se rodó en Italia, como estaba previsto. Se filmó en Yugoslavia, que se parece a Italia más que la propia Italia.

Aunque Tolkin no estaba muy entusiasmado con algunos aspectos de Capitán América, estaba muy conforme con el actor que iba a dar vida a la leyenda viviente de la Segunda Guerra Mundial. «Matt Salinger es el perfecto Capitán América. El problema vino con el montaje: cortaron la mayor parte de sus escenas. Está triste por lo que ha cambiado el mundo, pero todas esas tomas se han eliminado. Matt no tiene la culpa, la película sigue estando bien, e hizo un buen trabajo.»

«El actor que hace de Cráneo Rojo, Scott Paulin, no es tan impresionante en persona como cuando hace su personaje. En el guión, había una subtrama muy compleja, en la que se veía a Cráneo Rojo, con diez años, tocando el piano: todo un niño prodigio. Cuando está acabando de interpretar una pieza de Chopin, los nazis asaltan su casa, matan a su familia y se lo llevan. Cuando volvemos a verle, años más tarde, es un industrial millonario, se ha hecho la cirugía estética y parece casi humano.»

A pesar de lo que sabemos de él en el


CAPTAIN AMERICA
COMICS
10¢
SMASHING THRU CAPTAIN AMERICA CAME FACE TO FACE WITH HITLER
Also CAPTAIN AMERICA'S YOUNG ALLY, BUCKY

Arte: Joe Simon y Jack Kirby

Dibujos y personajes de Capitán América: © y TM 1991 Marvel Entertainment Group

Aunque Tolkin no consultó a los creadores del cómic, Jack Kirby y Joe Simon, le hubiera gustado mucho que lo hubiesen leído.

El Capi (Matt Salinger) lucha con Cráneo Rojo en la Segunda Guerra Mundial, pero acaban la pelea cuarenta años más tarde.

cómic, Cráneo Rojo no es tan malvado, sino un hombre desgraciado. «Había un momento, cuando llega a su castillo, que vuelve a tocar en el piano aquella pieza de Chopin. Se queda parado cuando llega al momento en que le interrumpieron, y no es capaz de seguir.»

«Steve Rogers tiene una cinta grabada con lo que pasó, en la que se oye la música y la voz de su madre llamándole. Al final, cuando Cráneo Rojo va a volar toda Europa con un artefacto nuclear, Steve pone la cinta. Cráneo Rojo para el dispositivo, se sienta y es capaz de acabar la melodía. Cuando acaba la última nota, muere.»

«Hubiera sido maravilloso, pero no hubiera funcionado. Aprendí algo de ello: no hubiera sido adecuado para el filme. ¿Cuál es el público de *Capitán América*? Yo escribí el guión para mí, un guionista de treinta y tres años, que vive en Los Angeles y es algo de izquierdas. La película no es para mí.»

«¿Para quién se hacen las películas? *Batman* es para adultos. En un momento de la película, Steve ve un vídeo de Martin Luther King; sabe que Cráneo Rojo es el responsable de su asesinato, al igual que el de Kennedy y John Lennon. Este no es el tipo de historias que se pueden ver en una película de superhéroes.»

«Tras ver la película terminada, oí que Menahem quitó los últimos treinta minutos, piano incluido, gastó medio millón más y rodó un final completamente distinto. Sin piano y con cantidad de gente muriendo. Así es como hace él las películas; cuando cambia algo, nunca se da cuenta de que eso afecta al conjunto. Por eso sus películas son incoherentes, no advierte que A afecta a B, y B afecta a C en una historia.

Tolkin fue requerido para *Capitán América* de una manera un poco ortuosa. «Cannon Pictures estaba haciendo *Invasores de Marte*, y querían que yo la reescribiera, pero no podía debido a otros compromisos. Necesitaban reescribir *Masters del Universo*, y me llamaron. Lo hice a su gusto, pero el director fue a la suya. Ellos creían en mí como la persona que podía haberla convertido en un éxito. Me enviaron muchas cosas en las que no estaba interesado. Hasta que me enviaron el trabajo preliminar de Lawrence Block para *Capitán América*. Me gustó y dije que sí.»

Un detalle curioso acerca de la película y el guión, es que se ve poco al Capi de uniforme. «He de ser franco, ¿cuánto tiempo podemos aguantar viendo a Matt con ese traje estúpido rojo, azul y blanco? Con esa pinta, lo único que puede hacer es correr por ahí, mover los brazos y ser un superhéroe. Se aburre uno muy pronto. Superman es Clark Kent mucho rato en su película.»

«Sólo llevaba el uniforme al principio, en la lucha con Cráneo Rojo, y al final. En una escena (que no se rodó porque era muy cara), Steve lleva camisa y vaqueros sobre su uniforme. Las llamas queman la ropa y descubren su traje.»

Por razones similares, se alteró la cara de Cráneo Rojo. Es bastante normal, afeitado y con cicatrices. «Quería reflejar a una de esas personas con poder. Eso era un problema, pero Menahem tenía otro. El quería que Cráneo llevara la calavera toda la película... y teníamos que haberlo hecho. El asunto es que no queríamos que Cráneo se pareciera al Skeletor de *Masters del Universo*, tan ridículo con ese patético maquillaje.»

Tolkin no sabe si la película será estrenada. Un portavoz de Columbia Pictures (que compró la distribución y los derechos de vídeo a la Century, sucesora de la Cannon) aseguró que no hay estreno a la vista. La copia completa del filme descansa en las estanterías de RCA/Columbia Home Video. Sin embargo, Tolkin está gozoso de haber escrito un guión que ha gustado a todo el mundo. «No solo a Stan Lee, sino también a actores que nunca aparecerían en una película de este presupuesto, como Ned Beatty y Ronnie Cox.»

Albert Pyun, el director, le dijo: «Ni Menahem ni yo: es tu guión el que ha atraído a toda esa gente. Es un guión escrito con mucho amor.» «La película duraba más de cuatro horas –nota con tristeza Tolkin– Para reducirla a hora y media, hubo que cortarlo casi todo. No tiene sentido en su estado actual.»

Arte: Kevin Maguire/Joe Rubinstein

«El día que la vi, me descorazoné mucho. Los primeros quince minutos eran tal y como yo había imaginado. *Capitán América* habla de dos cosas: la resistencia a los poderes que rigen nuestras vidas, y la responsabilidad personal de luchar contra ellos. Todo esto se ha perdido en la película. Albert hizo lo mejor que pudo, con un buen reparto, buenos exteriores y una producción excelente. ¿Por qué no añadieron todo esto?

Debido a su trabajo con un héroe Marvel, al guionista le han ofrecido otro. «Me comentaron que podía hacer *Spider-Man* muchas, muchas veces. Lo he rechazado en varias ocasiones. No sería capaz de hacerlo tan bien como con el Capi. No podría hacer algo que no fuera bueno, encontrándole pegas constantemente, y cada una peor que la anterior.»

«Stan opinaba lo mismo: me faltaba la chispa que encendió al Capitán. Si me atascaba a medio, sabría que no sería capaz de continuar.» Tolkin está satisfecho de que el héroe arácnido haya pasado a buenas manos: el director de *Terminator*, James Cameron, que puede que la haga para Carolco Pictures. «Es la persona adecuada para ello. Muy interesante. Tiene ya un guión muy bueno. Lo que no puedo creer es que se haya ido de la Century: era el único as en la manga que tenía Menahem Golam.»

Tolkin también andaba liado con otro héroe mucho más oscuro. «Joel Silver, el productor de *Predator*, me pidió que escribiera una película basada en el personaje de cómic *Rogue Trooper*. La idea me encantó, pero no fui capaz de llevarla a buen puerto, y tuve que dejarlo. No creo que pueda hacerse una película con él.»

«Es un gran cómic. Un soldado alterado genéticamente para hacerlo perfecto, pero también tiene alma. Joel insistía en que tenía que haber una manera de llevarlo a la pantalla, pero yo fui incapaz de verla. Podía haber hecho trampa, y hacer cualquier cosa, pero preferí decir que no.»

Por si todo esto no fuera poco, Tolkin está trabajando en varios proyectos muy ambiciosos de ciencia ficción. «Hice una adaptación de *The Demolished Man*, de Alfred Bester, y parece –toca la mesa con los nudillos– que habrá suerte y se hará. He sido muy fiel a la idea original, y creo que estará de fábula. Hay un crimen, pero sabemos quién es el asesino. Es el juego del gato y el ratón entre el policía y él. El problema es que el asesino es el hombre más rico del mundo. Para lograr pruebas, el policía, que es telépata, entra en el cerebro de un testigo, la hija del muerto, en estado catatónico por el shock. Entra en su subsconciente, allí la conoce y se enamora de ella. Es una buena historia. También adapté *The Stars My Destination*, de Bester, que era bastante más difícil.»

Otro proyecto, *The Last Mardi Gras*, tiene por directora a Mary Lambert *(El Cementerio de Animales)*. «Habla de un mundo del futuro en el que las estrellas son reemplazadas por réplicas perfectas, para poder controlarles y que emitan las consignas que el poder estime oportunas. No envejecen, y las verdaderas estrellas están fuera de circulación. Como si se lo hubiesen hecho a Whitney Houston justo cuando se hizo famosa. Otro aspecto de este mundo es que los pobres y los criminales se hacinan en ghettos amurallados.»

Su guión futurista *Beirut*, premiado por la asociación American Film como el mejor guión no realizado, parece que ha vuelto a ver la luz. «Adapté *Beirut* para la HBO, y ahora se llama *Daybreak*. Creo que voy a dirigirlo. De momento, lo estoy puliendo un poco.»

¿Escribirá Stephen Tolkin para el cómic del Capitán América, como hizo en su día Sam Hamm, el guionista del filme de Batman? «Me gustaría hacerlo, pero no es mi sitio.» Aunque entristecido por el fin del Capi, comenta que no fue tan malo. «Al fin y al cabo, el Capitán me ayudó a comprar mi casa.»

Pensando que el público se aburriría pronto de ver al Capitán con su uniforme, Tolkin lo ocultó la mayor parte del filme.

DRAGON BALL

Las series de dibujos animados japonesas de éxito no son un fenómeno reciente: desde *Meteoro* a *Campeones* se han venido sucediendo una serie de títulos que, a lo largo de los años, se han convertido en parte integrante de la niñez de varias generaciones de españoles. Los dibujos animados japoneses se han convertido en una de las producciones que más frecuentemente dan la vuelta al mundo, y los técnicos de animación nipones están presentes en cualquier producción actual de este tipo que se precie. Las series que realizan han acabado por desbancar a la industria americana del sector, a pesar de que muchos aficionados siguen echándoles en cara las caras iguales y las largas pausas dramáticas.

Estas características no parecen importar a los niños; mientras en Occidente buena parte de los dibujos animados que se producen en la actualidad se han vuelto «lights», Japón les proporciona las dosis adecuadas de emoción y melodrama que la chiquillada necesita. Precisamente, la última serie de gran éxito emitida a nivel nacional, *Campeones*, ha sido la causa de más de una disputa familiar por ser emitida a un horario de máxima audiencia y porque los «reyes de la casa» no podían prescindir de los larguísimos partidos de fútbol de Benji y Oliver acompañados de una pegadiza musiquilla.

A un nivel más localizado, dentro del circuito de televisiones autonómicas, se estaba formando otro mito, pero esta vez no son sólo los niños los que están interesados en *Dragonball*, también buena parte de sus padres se han habituado a ver las aventuras de *Son Goku* a media tarde y disfrutan con las ocurrencias de su creador, el joven artista nipón llamado Akira Torikama.

¿Quién es Akira Torikama?

El 5 de abril de 1955 nacía en Japón el nuevo genio de los dibujos animados. *Akira Torikama* (o *Toriyama* como a veces se transcribe su nombre del japonés) se dedicó a trabajar en la industria del cómic japonés, saltando a la fama en 1980 con la publicación dentro de la revista de cómic «Shonen Hump» de las aventuras del *Dr. Slump*. El éxito de esta serie hizo que pronto la industria de cine de animación se diera cuenta de la potencialidad comercial del concepto, creando una serie de dibujos animados de 246 episodios reproduciendo los 18 gruesos volúmenes de aventuras de un inventor solterón, y un tanto «voyeur», y una niña-robot de su creación dotada de una fuerza prodigiosa.

En 1984, y ya como autor consagrado, comenzó a publicar, también dentro de la revista «Shonen Jump», *Dragonball*. Serie que una vez convertida en programa de televisión, estaría destinada a superar con creces el éxito obtenido por el Dr. Slump y terminar de convertirlo en un artista de culto.

En 1990 se realizó un festival en su honor, titulado «Akira Torikame, The World», donde se presentó la cuarta de una serie de películas de larga duración protagonizada por personajes de *Dragonball*. Torikama también es la estrella del festival «Toei Anime Fair», destinado a promocionar los personajes y productos creados por *Toei Animation*, empresa realizadora de *Dragonball* y que tiene contrato en exclusiva con Torikama; de hecho, es un contrato tan en «exclusiva» que se dice que Tori tiene prohibido salir del país.

Siete bolas de dragón

Dragonball es una serie de dibujos animados de 153 episodios con un personaje central, *Son Goku*, cuyo aspecto y aventuras le hace parecerse sospechosamente al Rey Mono de la literatura china. Akira Torikama se basó en las hazañas de este personaje mitológico y, con grandes dosis de humor y ciencia ficción, ha creado una serie completamente nueva que apasiona a sus seguidores con uno de los temas más antiguos del mundo, la búsqueda del tesoro (o del Grial, según quiera llamarse).

Son Goku es un niño que se ha criado

prácticamente solo en una remota región salvaje de un reino mítico y cuyo único contacto con la humanidad ha sido su abuelo. Un día llega a su casa una chica de ciudad, moderna, presumida y dotada con un arsenal de los más adelantados inventos científicos, la cual anda buscando siete bolas de cristal, llamadas las Bolas de Dragón. Una vez reunidas, estas bolas poseen el poder de invocar al Dragón Xerone, el cual concederá un deseo a su poseedor. Son Goku tiene una de estas bolas y Bulma (la chica) le convence para que le acompañe a buscar las demás, para que así ella pueda conseguir su máximo deseo, un novio guapo.

El atractivo de esta primera búsqueda de las bolas es la divertida interacción entre los dos personajes principales, el inocente y completamente provinciano Son Goku y la presumida y casi insoportable Bulma, quien poco a poco va aprendiendo a no menospreciar a su pequeño compañero.

Una serie de aventuras, a cada cual más sorprendente, les llevará a conocer a toda una galería de espléndidos personajes: un cerdo capaz de cambiar de forma a voluntad, un bandido tímido que sale huyendo cada vez que le toca una chica guapa, un viejecito maestro de artes marciales y aficionado a las revistas porno, y un villano diminuto y ridículo llamado Pilaf, que intenta conseguir las bolas para dominar el mundo.

Tras encontrar las Bolas de Dragón por vez primera, Goku viaja a la isla de la Tortuga, donde reside el maestro Mutenroshi (el anciano antes citado), llamado también la Tortuga Genial. Este le entrenará, junto a un minúsculo y tramposo monje, en su técnica inigualable de artes marciales. El entrenamiento en cuestión más se parece a la más salvaje explotación de mano de obra infantil que se haya visto jamás, con detalles tan exagerados que no pueden sino hacernos sonreír.

Entonces llega el momento del campeonato de las artes marciales, y Son Goku y su compañero Krilin se disponen a combatir con los mejores artistas del mundo. Tras quedar finalistas, Goku está a punto de ganar de no haber sido porque el maestro Mutenroshi también se presentó disfrazado en el certamen para impedir que un éxito demasiado rápido acabase por subírsele a la cabeza a sus alumnos.

Tras el campeonato, Goku vuelve a buscar las bolas que se habían dispersado tras la concesión del primer deseo de nuestros amigos (unas braguitas de encaje, es difícil pensar un deseo trascendente cuando se es un cerdo lascivo). En esta segunda búsqueda sus pasos se cruzarán con los del ejército de la Cinta Roja, que también va detrás de los preciados objetos. El enfrentamiento sucesivo dará lugar a una serie de aventuras de violencia creciente que terminarán con la eliminación del citado ejército por parte de Goku.

Un nuevo campeonato de las artes marciales concluye justo antes de la llegada a la Tierra de un demonio llamado Satanás Corazón Pequeño (o Corazoncito), y si el nombre puede parecer divertido, cuando comienzan a saltar ciudades por los aires la gente aprende a aceptarlo rápidamente. Uno de los esbirros de Satanás mata a Krilin y Goku emprende la búsqueda de las bolas para resucitar a su amigo y, de paso, vengarse del demonio. Conseguidos ambos objetivos, Satanás se autorreproduce, y de esta forma Goku tiene un adversario digno para el siguiente campeonato de artes marciales (tengamos en cuenta que Goku se entrena para este último con el mismo Dios). Precisamente en este campeonato, Goku se compromete oficialmente con Chi-Chí, una niña (ahora ya completamente crecida) hija de un gigantesco y bonachón guerrero cornudo, con la cual acabará casándose en el último episodio de la serie.

Características

Quizá la característica más destacable de todas las obras de Akira Torikama es su sentido del humor. Ya en el *Dr. Slump*, Torikama demostró tener grandes aptitudes para la parodia y el humor absurdo. En *Dragonball* continúa con esta tendencia, si bien un poco más matizada. El humor que aparece en *Dragonball* está basado en la premisa de que ser un héroe no implica no poder caer en una serie de situaciones ridículas o carecer de defectos. El maestro Mutenroshi es un viejo verde, Son Goku (en principio) es un pueblerino completamente basto y tragón, Krilin es un tramposo, e incluso los villanos com Tao-Pai-Pai son tan exagerados que sus acciones desencadenan no pocas sonrisas.

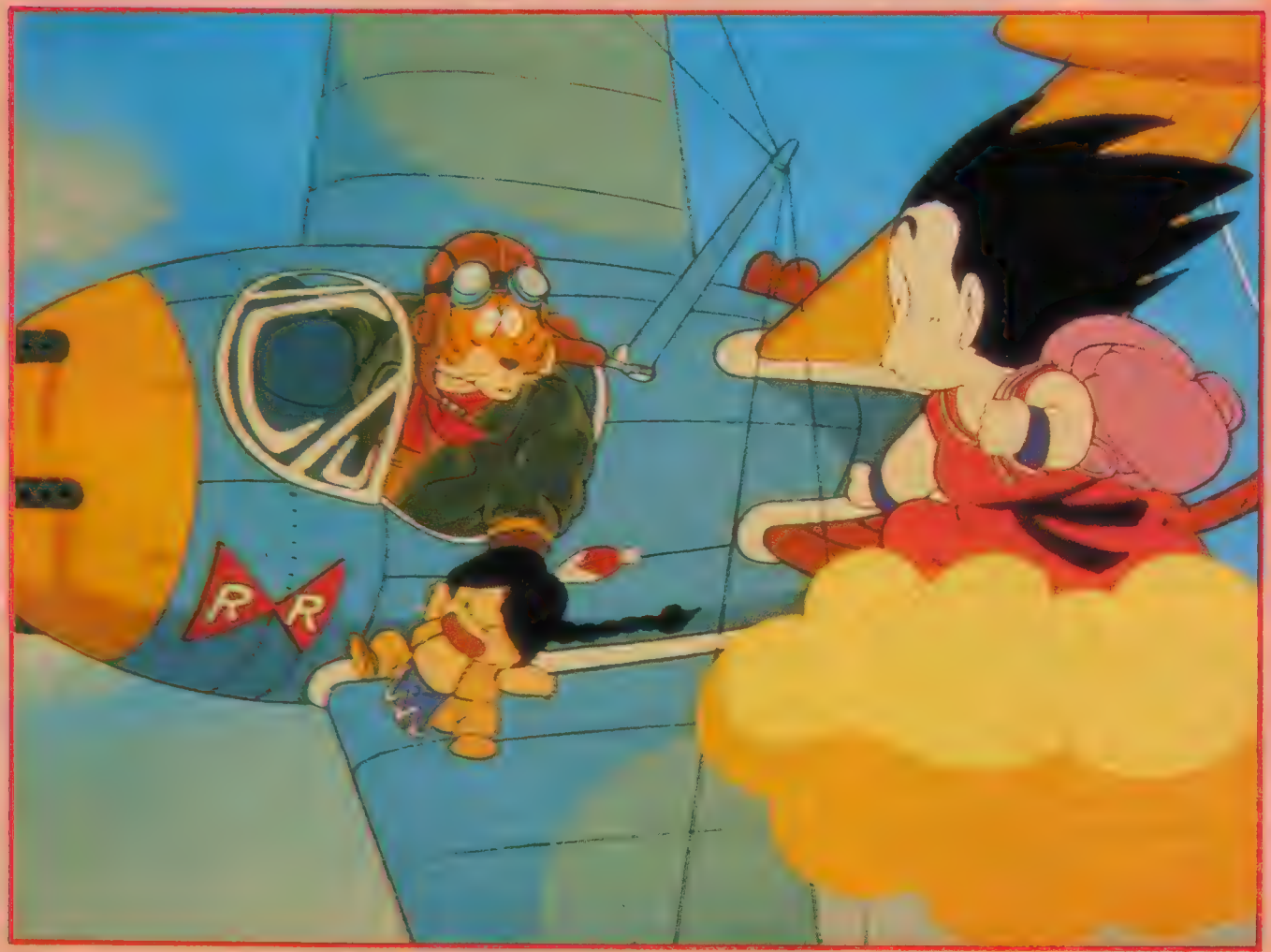
El humor de *Dragonball* está cargado de referencias «picantes», colecciones de revistas pornográficas que aparecen en lugares insospechados, voyeurs acechantes y jovencitas incitantes nos asaltan a cada momento.

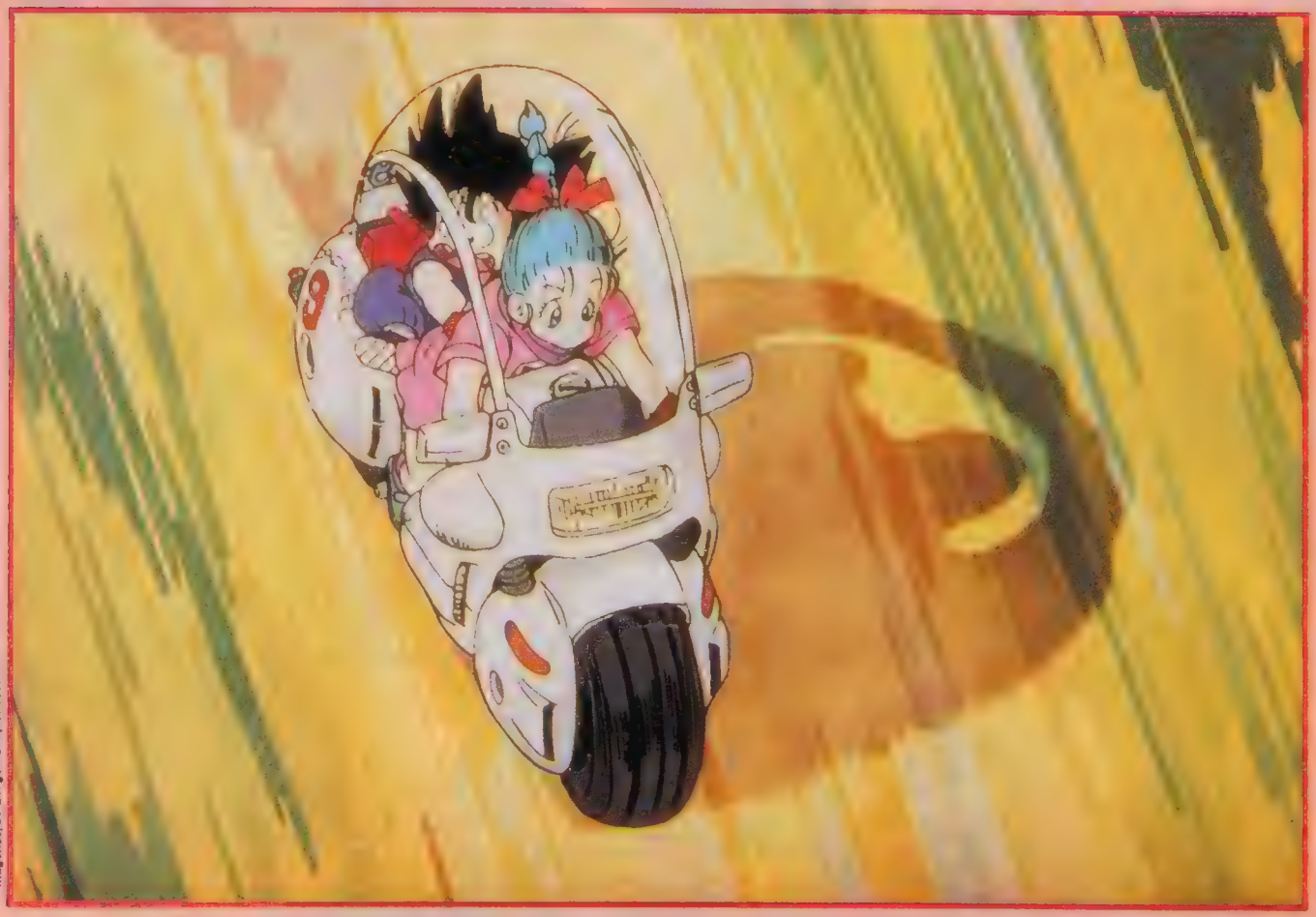
El tratamiento del sexo no deja de ser un recurso humorístico más y nunca pasa de lo estrictamente admitido por las convenciones morales, pero aún y así ha sido considerado por algunas cadenas de televisión impropio para ser visto por niños, y de esta

forma nos hemos perdido algunos episodios (un ejemplo: ¿dónde consiguió Bulma, la principal protagonista femenina de la serie, su vestido de conejita de «Play Boy»?).

Otro elemento destacable es la gran capacidad de Akira Torikama para el diseño de nuevos personajes y paisajes fantásticos. Su forma de crear ambientes es increíble y está llena de referencias a elementos cinematográficos que se han convertido en los mitos de la juventud de hoy en día: deslizadores como los de la «Guerra de las Galaxias», uso casi fetichista de armas de fuego, ninjas, robots gigantes, no pocos elementos del cómic de superhéroes e historias clásicas del Japón medieval se entremezclan formando uno de los universos imaginarios más ricos que se conocen. Su única premisa: vale todo. Con estos elementos, el sentido de la maravilla, esa sensación tan grata a todos aquellos que quieren pasar un buen rato olvidándose de los problemas cotidianos, está garantizada.

El tercer elemento destacable y que más puede chocar con las sensibilidades de los padres, es el alto contenido de violencia de la serie. La violencia de *Dragonball* está tratada a dos niveles: primero, como un elemento humorístico más, los mamporros que atizan las chicas de la serie cada vez que alguien las molesta son de lo más salvaje que se haya visto jamás, pero está claro que aunque vacíen un cargador de





Imágenes de Dragon Ball, cortesía de TV3

Uzi en la cabeza de alguien, esto no va a tener ningún tipo de consecuencia; en segundo lugar, la violencia es un elemento fundamental para dar el tono heroico que la serie precisa (y que se ha ido perfilando paso a paso), los villanos son cada vez más malos y los héroes cada vez más implacables, y como el nivel va subiendo a cada episodio, se ha llegado a un punto de salvajismo sólo comparable a algunas escenas de la Eneida.

La secuela

Ciento cincuenta y tres episodios no bastan una vez que un aficionado se ha «enganchado» a la serie. Por eso, en 1989 apareció en Japón la segunda parte de *Dragonball*, titulada *Dragonball-Z*. En ella se relatan nuevas aventuras de los personajes creados en la serie anterior, pero esta vez intentando a toda costa apartar a Goku del punto focal de la atención de los espectadores.

Son Goku ha sido durante cuatro años consecutivos uno de los personajes masculinos más famosos del cine de animación japonés. Lo malo es que por la pura mecánica del guión de la serie, Goku es ahora tan poderoso que cuesta encontrarle un oponente digno de su talla, y los guionistas tienen que hacer filigranas para que sean otros personajes los que adquieran mayor protagonismo. Al principio, parecía que iba a ser el hijo de Goku, *Son Gohan*, quien acabase por sustituirle como protagonista de la nueva serie, pero poco a poco, Junior (el hijo de Satanás), Krilin y los propios enemigos de Goku van adquiriendo un relieve mayor.

Dragonball-Z prosigue el tono superheroico con el que finalizó la serie anterior, con más acción, peleas que se alargan hasta lo indecible y menos toques de humor, aunque éste siempre está presente, tanto a la hora de definir a nuevos personajes como a la hora de esbozar situaciones divertidas (las aventuras de Son Goku en el Infierno son increíblemente divertidas).

La saga se expande

Al margen de su trabajo en la serie de televisión, Toriyama hizo los diseños para una serie de dibujos animados de 39 episodios llamada *Dragonquesta*. Posteriormente, y con motivo del éxito obtenido por *Dragonball*, Torikama ha realizado siete películas de larga duración con personajes de la serie y con otros personajes salidos de su anterior obra, el *Dr. Slump*, entremezclándose para formar historias autoconclusivas.

Por último, se ha anunciado una segunda secuela televisiva de Dragonball, esta vez no se sabe todavía si va a titularse *Dragonball-Z* o *Dragonball-Q*; el caso es que la continuidad del fenómeno está garantizada y permitirá con el tiempo crear una próspera industria de merchandising relacionada con el tema.

El fenómeno de masas

A lo largo de 1991, la afición por *Dragon Ball* ha ido creciendo espectacularmente en Catalunya; lo que comenzó como un intercambio de fotocopias sacadas de imágenes digitalizadas por ordenador, se ha acabado convirtiendo en un auténtico mercado negro de productos relacionados con la serie. Rara es la casa de fotocopiadoras de Barcelona que no vende reproducciones de imágenes de capítulos más adelantados de la serie conseguidos a través de contactos en Francia, donde la emisión va más avanzada; se han hecho ediciones piratas de pegatinas, camisetas y fanzines, casi todas ellas a precios astronómicos, y muchas de las cuales están ya completamente agotadas.

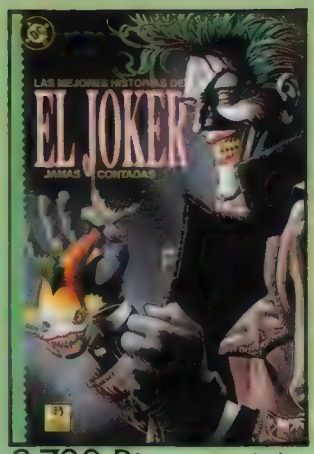
La lenta reacción de las empresas que podrían haber canalizado esta afición en su interés ha fomentado la aparición de este mercado negro y, posteriormente, ha desencadenado una guerra comercial para conseguir derechos de reproducción de imágenes de la serie.

El álbum de cromos ya está en la calle, camisetas oficiales de *Dragonball* se venden en bastantes tiendas de Barcelona, y se anuncia la próxima aparición de la versión al cómic de las aventuras de Son Goku, así que todo hace indicar que el mercado negro cesará.

Ya veremos lo que pasa ahora que la serie comienza a ser emitida por otras televisiones autonómicas.

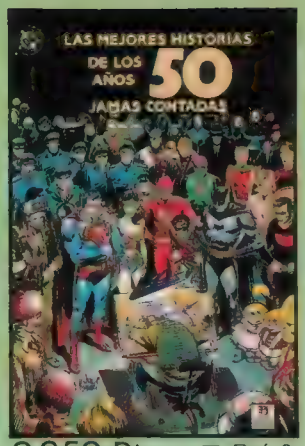
En todo caso, la invasión japonesa ha llegado hasta la televisión y ha rebasado ampliamente sus límites. ¡Larga vida, pues, a Dragonball!

QUE NO FALTEN EN TU BIBLIOTECA

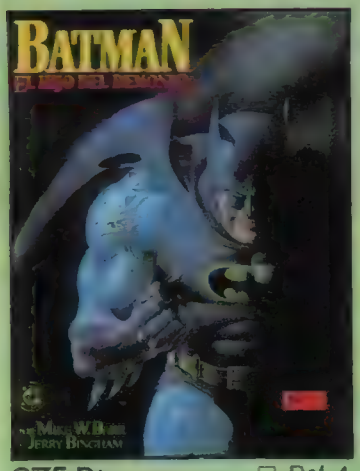


2.700 Pts. ☐ Ref. 1

1.975 Pts. ☐ Ref. 2



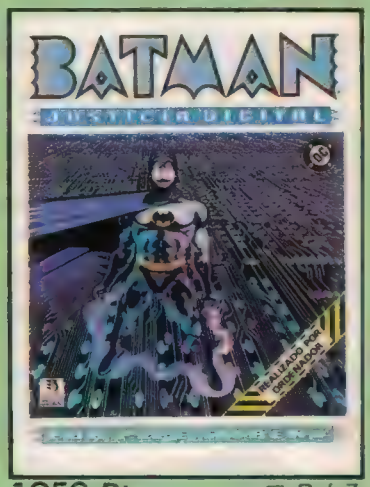
2.850 Pts. ☐ Ref. 3



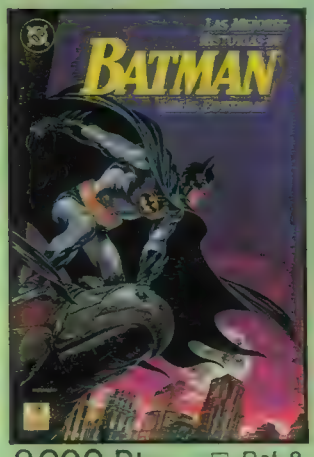
975 Pts. ☐ Ref. 4

1.200 Pts. ☐ Ref. 5

1.250 Pts. ☐ Ref. 6

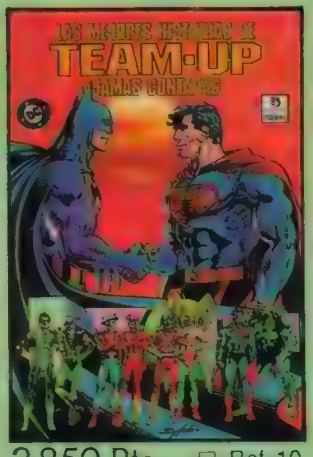


1.950 Pts. ☐ Ref. 7

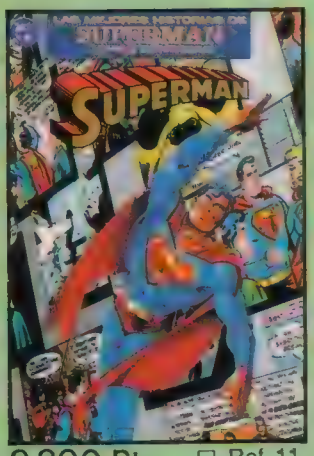


2.900 Pts. ☐ Ref. 8

2.700 Pts. ☐ Ref. 9



2.850 Pts. ☐ Ref. 10



2.800 Pts. ☐ Ref. 11

ediciones zinco

DC

1.600 Pts. ☐ Ref. 12

1.975 Pts. ☐ Ref. 13

RECORTE O FOTOCOPIE ESTE CUPON

Dirija su pedido a
EDICIONES ZINCO, S. A.
Avda. de Roma, 157, 9.° – 08011 BARCELONA

☐ Ref. 1	2.700 Ptas.	☐ Ref. 8	2.900 Ptas.
☐ Ref. 2	1.975 Ptas.	☐ Ref. 9	2.700 Ptas.
☐ Ref. 3	2.850 Ptas.	☐ Ref. 10	2.850 Ptas.
☐ Ref. 4	975 Ptas.	☐ Ref. 11	2.800 Ptas.
☐ Ref. 5	1.200 Ptas.	☐ Ref. 12	1.600 Ptas.
☐ Ref. 6	1.250 Ptas.	☐ Ref. 13	1.975 Ptas.
☐ Ref. 7	1.950 Ptas.		

FORMA DE PAGO:
☐ GIRO POSTAL
☐ TALON BANCARIO
☐ CONTRA REEMBOLSO
} GASTOS DE ENVIO: 150 PTAS.

Nombre y apellidos .....
Domicilio ..... Tel.: .....
Cód. Postal ..... Pobl ..... Prov. .....

COMICS Screen

En esta sección os damos cuenta de los proyectos de realización cinematográficos y televisivos relacionados con personajes del mundo del cómic y la animación. Las abreviaciones que encontraréis en cada párrafo corresponden a: G = guión; D = director; P = productor. Los asteriscos señalan las novedades más significativas que se han producido desde el último listado.

The Airtight Garage (El grarage hermético). Animación. G: Randy Lofficier.

* **Aladdin (Aladino).** Filme de animación producido por Disney. Previsto para 1992.

The American. Filme. P. Joel Silver. G. Mark Verheiden.

American Flagg. Filme en proyecto.

Ant-Man (El hombre hormiga). Filme en proyecto.

Archie. Filme con actores reales. G: N. & D. Ephron. D: J. Schumacher.

Barbarella. TV. Produce Nelvana.

* **Batman.** Secuela titulada *Batman Returns*. G: Dan Waters. D: Tim Burton. Warner Bros. Estreno previsto en junio de 1992. (Ver artículo.)

* **Beauty & The Beast (La Bella y la Bestia).** Filme de animación Disney. (Ver artículo.)

Arte de *Crow*: © 1989 Jim O'Barr.

***The Crow* busca vengarse en un nuevo proyecto fílmico.**

Beetle Bailey. Filme.

Betty Boop. Filme. D: R. Fleischer.

Beetlejuice. Nuevos episodios de dibujos animados y secuela cinematográfica en proyecto.

Blackhawk. Filme. Produce la Amblin. G: Dan Aykroyd.

Blade. Filme. G: Lee Goldberg & William Rabkin.

Blondie. Filme musical. Disney. G: Alfred Uhry. P: Francine LeFrak, Dean Young.

* **Bloom County.** Especial de animación basado en una tira de prensa de gran éxito en EE.UU. Producen Amblin y Universal para la CBS. G: Berke Breathed.

James Bond. Serie de animación protagonizada por James Bond junior. Productora: Murakami Wolf Swenson.

Bonkers D. Bombcat. Serie de animación Disney.

* **Bugs Bunny.** *Bugs Bunny Lunar Tunes*. Especial de TV. Y además: *Termite Terrace*. Filme con actores reales dirigido por Joe Dante, basado en la autobiografía de Chuck Jones, el creador del célebre conejo de la suerte.

* **Capitol Critters.** Serie de animación producida por Stephen Bocho, el creador de *Hill Street Blues*, *La Ley de Los Angeles* y *Cop Rock*. Previsto para 1992.

* **Captain America.** Filme. Ya disponible en vídeo en España. (Ver artículo.)

Casper. Filme de animación con el divertido fantasma del cómic. Produce Amblin.

Charlie Chan. Filme. G/D: David Mamet. P: G. Kirkwood, J. Hyde.

* **Cobalt 60.** Filme de animación basado en la obra de Vaughn Bodé. El proyecto ha sido desarrollado por el hijo de éste, Mark.

Conan. Filme. Secuela. G: Charles Edward Pogue.

* **Concrete.** Filme basado en el prestigioso cómic creado por Paul Chadwick para Dark Horse. G: L. Wilson, C. Thompson. D: L. Wilson. P: Tim Burton.

* **Cool World.** Filme de animación/imagen real. D: Ralph Bakshi. Reparto: Kim Bassinger, Gabriel Byrne y Brad Pitt. DC Comics publicará una serie con la precuela del filme.

The Crow . Filme. G. John Shirley. D: Alex Proyas. P: Ed Pressman.

Deathlok. Filme.

Defenders of Dynatron City. Serie de animación producida por George Lucas.

* **Dennis the Menace (Daniel El Travieso).** Filme. P. John Hughes. Warner Brothers. Y también: Dennis the Musical. Musical de Broadway previsto para otoño del año 1992.

Dinosaurs for hire. Filme. 20th Fox. G. Richard Finney & James Bonny.

Dr. Strange. Filme producido por Zoetrope Studios. D: Alex Cox. P. F. Coppola.

Elfquest. Filme para TV en proyecto.

Family Dog. Serie de animación. CBS. P: Spielberg, Burton, Klein. Estreno en 1992.

Fearless Fosdick. Basado en el personaje de la serie Li l Abner. Actores reales. Produce Nelvana.

* **The Flintstones (Los Picapiedra).** Filme con actores reales. Pedro: John Goodman. Dirige Richard Donner, el director del primer Superman. Además: filme de animación para TV. G: J. Romano.

* **G. I. Joe.** Filme. Warner Bros. G: John y anthony Gentile.

Green Arrow. TV.

Green Hornet. Filme. Universal.

Grimjack. Filme en proyecto basado en la creación de John Ostrander y Tim Truman.

Hopalong Cassidy. Filme. G: G. Popper, J. Rosenthal.

Human Target (La Diana Humana). Serie protagonizada por Rick Springfield y Clarence Clemmons. Prevista para 1992.

Iron Man. Filme. Universal. D: Stuart Gordon.

Johnny Quest. Filme. Universal.

Judge Dredd (Juez Dredd). Filme. Fox. G: Howard Chaykin y John Moore. Previsto para 1993.

LI L Abner. Programa de TV basado en el clásico de Al Capp. P: Max & Micheline Keller.

Little Nemo. Filme animación. TMS Ent./Hemdale. Estreno previsto en junio 1992.

* **Lucky Luke.** Serie TV. Protagoniza Terence Hill.

¿Dónde estás, Scubi-Du? Quizá camino de la pantalla.

Scooby Doo: © 1989 Hanna Barbera Entertainment

Arte Simon Bisley: cortesía DC Comics
Batman: TM y © 1991, DC Comics. Juez Dredd: © 1991 Fleetway Publications

Batman se encuentra con el Juez Dredd en *Judgement on Gotham*. Mientras, empieza el rodaje de la segunda fase de la película de Batman.

* **Mai the Psychic Girl.** Filme de Carolco basado en el popular manga japonés. Dirige tim Burton. Producen Tim Burton, Denise DiNovi y Walter Hill. G: L. Wilson, C. Thompson.

Mandrake. Filme.

Mr. Magoo. Filme animación. P: S. Tisch.

Nancy (Pulgarcita). Filme basado en el simpático personaje del cómic creado por Ernie Bushmiller. P: P. Muller.

Nicky Fury, Agent of Shield. Filme. G. Greg Pruss.

Joe Palooka. Musical.

* **Peanuts.** Nuevo especial de animación para TV con Carlitos y Snoopy.

* **Peanuts.** Nuevo especial de animación para TV con Carlitos y Snoopy. También está en preparación un filme.

The Phantom (El Hombre Enmascarado). Filme. P: B. Sherlock, P. Sjoquist, J. Torv, R. Price. S: Ken Shadie. Lee Falk actuará como consultor. D: Simon Wincer.

Pico & Columbus. Filme animación. Bavaria Film.

Plastic Man. Filme. Warner Bros/Amblin.

Power Pack. Episodio piloto para TV. G: J. Brett. New World/ Paragon.

* **Prince Valiant (Príncipe Valiente).** Serie de animación producida para el Family Channel. Y además, el héroe de Hal Foster podría volver a la pantalla grande en un nuevo filme con actores reales producido por Jim Gorman, Bernd Eichinger. Guión de Michael Beckner. Constantin Films.

Robocop IIII. G: Frank Miller & Fred Dekker. Estreno previsto para 1992.

Roger Rabbit. Filme precuela titulado Who Discovered Roger Rabbit. D: Rob Minkoff. Disney. Nuevo corto «Hare in My Soup», en fase de realización.

* **Rogue Tropper.** Filme basado en el popular héroe del cómic británico.

The Saint (El Santo). Filme. G: Terry Hayes. D. Renny Harlin. P: Robert Evans. Paramount.

Scooby Doo. Filme. Disney.

Secret Agent X-9 (Agente Secret X-9). Filme animación en proyecto.

Sgt. Rock. Filme. Warner Bros. P: Joel Silver, Robert Zemeckis.

The Shadow. Filme. G: David Koepp. P: Martin Bregman. Universal.

The She-Hulk. Filme. G/D: Larry Cohen. Protagoniza Brigitte Nielsen.

The Silver Surfer. Filme.

* **Spider-Man.** James Cameron ha confirmado que dirigirá el filme. Produce Carolco. También en preparación un musical con guión y letras de B. Harman. Música: K. Hermann. Supervisa Stan Lee.

Starwatcher. Filme de animación por ordenador escrito y dirigido por Moebius junto a J. Fryzman. Produce Alain Guiot/ Videosystem.

Sub-Mariner. Filme.

Super Mario Bros. Filme con actores reales. G: Barry Morrow. Protagoniza Danny DeVito.

Tarzan. Serie TV.

Terry & The Piratas. Filme. G: J. Feiffer. P: G. Kirkwood, J: Hyde. Experto: S. Weston.

Thor. Filme. Stonebridge.

Tom & Jerry. Filme de animación. P/D: Phil Roman. Previsto para verano de 1992.

Trouble with Girls. Filme. 20th Fox Fox/Funnybooks Films. G: Gerard Jones y William Jacobs. P: M. Pepler, N. Tabachnick.

V for Vendetta. Filme. Warner Bros. G: Hilary Henklin.

Watchmen. Filme. P: J. Silver. D: Terry Gilliam.

Why I Hate Saturn. TV.

* **Wild Cards.** Filme Disney basado en la popular colección de novelas, que también han tenido una versión en cómic publicada por Epic. G: George R. R. Martin. P: Michael Engelberg.

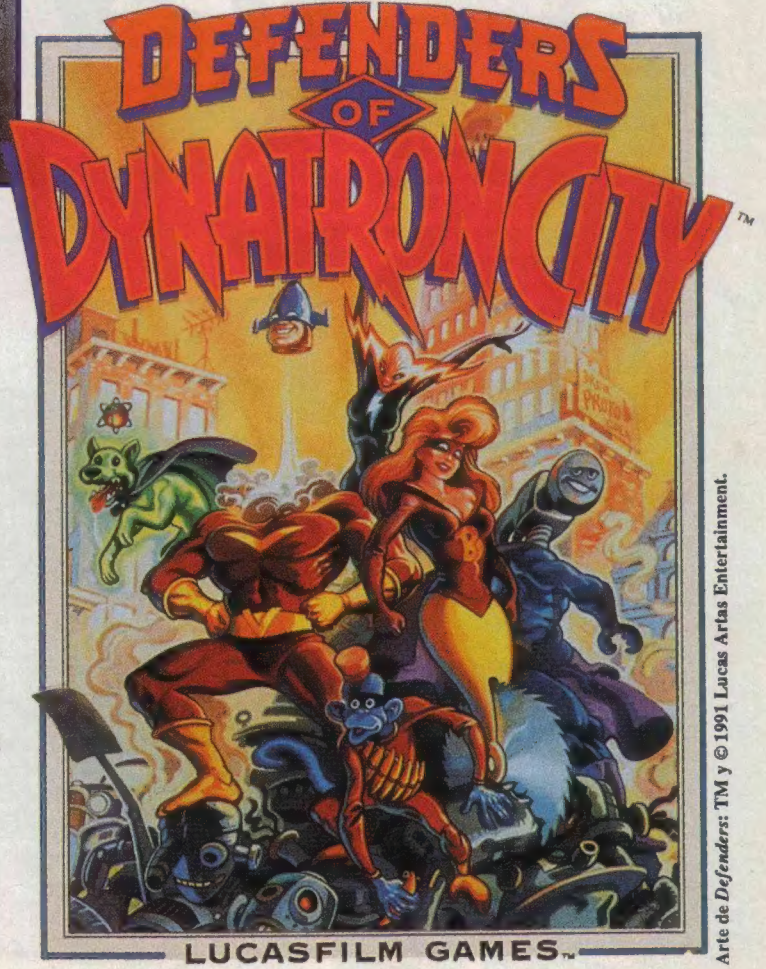
* **Wizard of Id (El mago de Id).** Filme basado en la famosa tira de prensa creada por Johnny Hart y Brant Parker. Cinergi.

Wolverine (Lobezno). Filme.

Yogi Bear (El oso Yogi). Serie animación.

Zorro. Filme. Serie de TV. Tri Star. D: Steven Spielberg. G: Nancy Larson.

Los *Defenders of Dynatron City* de la Lucasfilm Games se convertirá en un especial de dibujos animados para la tele.



Arte de *Defenders*: TM y © 1991 Lucas Artas Entertainment.

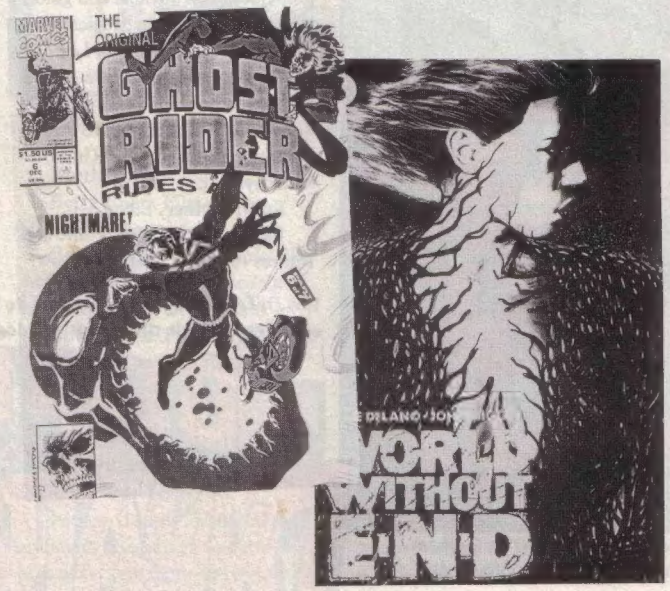
FUERA DE VIÑETA

Parece que el año comienza a animarse de verdad en lo que a novedades de comic book se refiere. Este trimestre tenemos un menú de lo más variado, con la primera andanada de la archicomentada invasión japonesa y otras sorpresas igualmente atractivas de las que pasamos a informarte ahora mismo...

Y comenzamos nuestro repaso con los lanzamientos de la casa. Después de unos meses de cierta «reestructuración», Zinco se dispone a volver a la carga con renovado ímpetu, poniendo en circulación varios títulos que se habían venido retrasando hasta ahora, por una u otra circunstancia. Así es como en las próximas fechas verán finalmente la luz el tomo con *Las mejores historias de los años 50*, la miniserie de *Hawkworld*, el especial de *Hellblazer* y la macrosaga *Armageddon 2001*. Otras novedades «de luxe» en previsión para muy pronto son la miniserie *Mundo sin fin*, inteligente historia de ciencia ficción «dura» con guiones de Jamie Delano, y el esperado choque *Batman/Juez Dredd*, volumen Prestige con realización a cargo de Alan Grant, John Wagner y Simon Bisley. También se cuenta con poder presentar para el próximo Salón del Cómic la miniserie de *OMAC*, en la que John Byrne actualiza con su habitual maestría al clásico héroe ideado por Jack Kirby, en la década de los setenta.

Hablábamos hace un momento de la incipiente invasión japonesa. Tras el éxito alcanzado por *Akira*, ahora es Forum quien prueba fortuna en el terreno de los «manga». De partida, se pretende arrancar con dos colecciones en blanco y negro procedentes del catálogo de Giz Comics: *Crying Freeman*, obra de Kazuo Koike y Ryoitchie Ikegami; y *El puño de la Estrella del Norte*, realizado por Buronson y Tetsuo Hara. Si la prueba resulta positiva, la línea se podría ampliar en el futuro con más títulos de Viz, Eclipse y otras editoriales. Aparte de esto, el gran as comercial que Forum se guarda en la «manga» –y nunca mejor dicho– es el cómic inspirado en la popular serie televisiva *Dragon Ball* (véase el artículo incluido en este mismo número de **COMICS SCENE**). Aunque todavía no hay fecha de salida decidida para el mismo, todo hace indicar que no se demorará más allá del Salón del Cómic. En principio, la idea es publicar la seria quincenalmente, en cuadernos en blanco y negro. Se habla incluso de que podrían hacerse dos ediciones, una en castellano y otra en catalán.

En el frente estrictamente marveliano, las principales atracciones preparadas para los próximos meses son las siguientes: *El motorista fantasma cabalga de nuevo*, miniserie de siete especiales englobando los últimos episodios USA de la anterior etapa del Ghost Rider; la segunda edición de la colección Forum de la *Patrulla-X* (enlazando con el material ofrecido en Classic X-Men); y un especial Cinecómic con la adaptación de la película *Hook*, escrito por Charles Vess y dibujado por varios artistas. La demorada serie *La búsqueda de Thanos* se incluirá dentro de la colección prestigio, y tras ella seguirá *El guantelete del infinito*, seis especiales «cósmicos» con la firma de Jim Starlin, Rom Lim y George Pérez. Como curiosidad, reseñemos asimismo la aparición de un volumen prestigio de *Lobezno* ambientado en la Guerra Civil española, recogiendo la historia de tres episodios que Larry Hama y Marc Silvestri realizaron para la serie americana de Wolverine. Y aún hay más, porque...



La primavera nos traerá un total de seis *Extras Marvel*. Cuatro de ellos –los correspondientes a Cuatro Fantásticos, Thor, Silver Surfer y Guardianes de la Galaxia– presentan completa la saga «La búsqueda de Korvac», y los otros dos incluyen la primera parte de aventuras que se continuarán posteriormente en los Especiales Verano. En el caso de Daredevil, se trata de «El Gámbito Von Strucker», y en el de Spiderman, de «La Vendeta Vibranium». También habrá un *Especial Décimo Aniversario* de *La espada salvaje de Conan*, con póster gigante incluido.

Terminamos con Norma. Como sabéis, los retrasos en la recepción de materiales han obligado a que se paralicen momentáneamente las colecciones de Dark Horse en curso, aunque parece que estos problemas ya estarán en vías de solución para cuando este artículo aparezca impreso. Caso de ser así, se espera poder comenzar con la miniserie *Aliens vs. Predator*, tan pronto como concluya *Aliens: Guerra contra la Tierra*. Y para más adelante, una novedad que hará las delicias de los fans es la novela gráfica «2112», creada por John Byrne como tarjeta de presentación para su nuevo supergrupo *The Next Men* (no confundir con los *X-Men*).

Más noticias, dentro de tres meses.

—Miguel G. Saavedra

VUELVE LA PASION POR EL TERROR

¡POSTER GIGANTE DE HELLR
FANGORIA
LA REVISTA DE TERROR MAS VENDIDA DEL MUNDO
PORQUE LO PEDISTEIS... ¡YA ES MENSUAL!
la Familia Addams
SALVAJADAS EN FAMILIA
BASKET CASE 3
DESDE ASIA CON SANGRE
PANORAMA DEL CINE DE TERROR ORIENTAL
VAMPIRO
ULTIMO MODELO
DEBAJO DE LAS ESCALERAS, EL NUEVO TERROR DE WES GRAVEN
¡CHUCKY se va a la guerra!
CHILD'S PLAY 3:
(Muñeco Diabólico)
ediciones zinco

ediciones zinco

A la venta el Nº 6

¡INMINENTE APARICION!

Llega a España el más famoso juego del mundo.

Advanced Dungeons & Dragons

¡AL FIN EN ESPAÑOL!*

ES OTRA EXCLUSIVA DE:

ediciones zinco

*Traducción de DOMINGO SANTOS